MEGAOCIO

Año III
N.º 32
Diciembre 1991
P.V.P.:
450 Ptas.

AMSTRAD CPC | AMIGA | ATARI ST | PC | SPECTRUM



NINTENDO | GX 4000 | GAMEBOY | SEGA | MEGADRIVE | LYNX

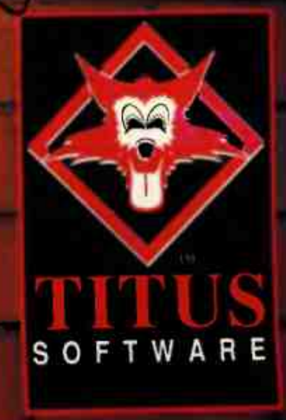

BROTHERS


Jake y Elwood, los Blues Brothers originales
Banda original de los Blues Brothers
1 o 2 jugadores simultáneamente
Más de 300 pantallas en 6 niveles diferentes
Desplazamiento multidireccional
THE ORIGINAL BLUES BROTHERS GAME
AMIGA
IBM PC
ATARI ST
COMMODORE C64
AMSTRAD CPC
Elwood
Jake




a Blues.


PROEIN
SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA


TITUS
SOFTWARE



SUMARIO

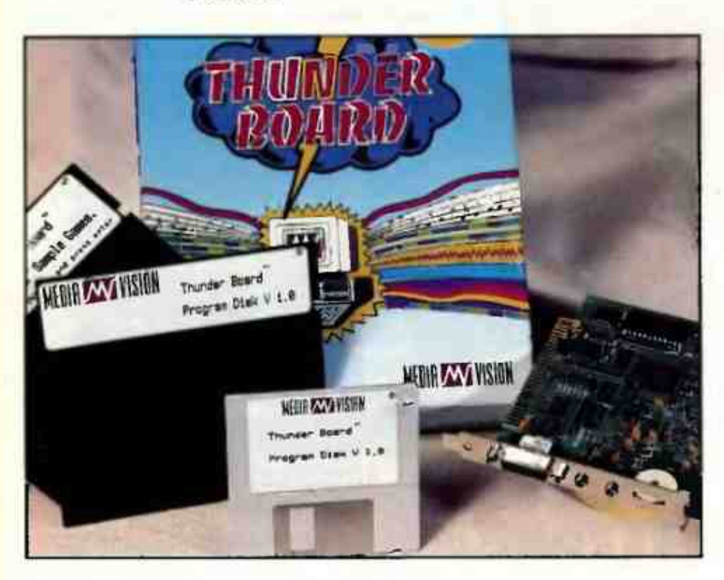
Año III Num. 32





Director: Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballestero y Javier Martín . **Colaboradores:** Ricardo Palomares, Alexis Canales, Andrés Samudio, José Dos Santos, Sergio Ríos Aguilar y Urica Hernández. **Corresponsal en Inglaterra:** Derek de la Fuente. **Diseño y Autoedición:** Juan Tenorio. **Fotografía:** José Luis Sesma. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Secretaria de Redacción:** Araceli San Pedro. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Departamento de pedidos:** Carlos Fernández. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Izquierdo S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. **Distribuye: COEDIS, S.A.** Molins de Rei (Barcelona). Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A. **Dirección, Publicidad y Administración:** C/García de Paredes 76 Duplicado 1 Izda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37.





EDITORIAL

Un año de cambios

El presente año se ha presentado repleto de cambios para el sector de los videojuegos. Los ordenadores pequeños han sido abandonados por la mayoría de las empresas creadoras de videojuegos, en favor de los conocidos Amiga, Atari ST y PC.

A su vez el mundo de las consolas ha avanzado rápidamente, la publicidad de estos productos ha inundado todos los medios y la producción de cartuchos se ha disparado. Pocas son las empresas que no han realizado, o piensan realizar, alguna incursión en el mundo de los videojuegos en cartucho.

A esta evolución hay que añadir, también, la aparición de nuevos productos, como la tecnología CD-ROM con el Inves Multimedia, los primeros videojuegos para este sistema distribuidos en nuestro país por System 4 o el nuevo Amstrad PC con tarjeta de sonido, para que los aficionandos a la música o a los videojuegos no se quejen tanto.

La cuestión pendiente trata sobre lo que el destino nos depara el próximo año: ¿Seguirán robando espacio las consolas a los ordenadores?, ¿Se establecerá la tecnología CD-ROM con más fuerza en nuestro país?... de momento sólo podemos esperar, deseando que el próximo año sea aun más fructífero que éste.

WOLF CHILD

Conviértete en lobo

El juego trata sobre las aventuras que corre Saul en la búsqueda de su padre, que está preso en las fuerzas de CHIMERA.

Wolf Child es una arcade con un scroll muy suave en la que pueden jugar varios jugadores. El juego muestra en pantalla hasta 64 colores a la vez.

Se juega en cinco niveles y hay más de trescientas pantallas, donde los jugadores podrán ir reuniendo puntos extra, bombas, armas y potencia de disparo. En el primer nivel se ve al protagonista, Saul, luchando contra un hombre pájaro mutante que trata de aterrizar su nave. En el segundo, Saul



se enfrenta con una horda de insectos mutantes en lo más profundo de una selva negra; en el tercero la acción sucede en un lugar bajo tierra en un laberinto de cavernas y túneles. La penúltima cruzada tiene lugar en la base secreta de CHIMERA, y la última enfrenta a Saul y a CHIMERA en la base de control.



Como ayuda, el jugador puede convertirse en hombre lobo, siendo entonces capaz de usar armas mágicas que tienen más poder respecto a las humanas.'

Esta creación de Core Design Limited estará disponible en Commodore Amiga y Atari ST por enero del 92 y será distribuido por PROEIN S.A.

HEIMDALL

El héroe nórdico

La última producción de Core Design nos presenta un juego visto desde una perspectiva isométrica y con unos gráficos realmente excepcionales. Heimdall puede moverse en ocho direcciones, puede introducirse por cualquier parte del fondo de la pantalla que sea accesible, y luchar de una forma mucho más elegante que en otros juegos de este tipo.

Además de controlar a Heimdall puedes controlar a uno de los seis personajes extras que te acompañen cualquier momento.





El juego está basado en uno de los tres siguientes mundos Vikingos: Midgard (el mundo de los hombres), Utgard (el mundo de los gigantes) y Asgard (la casa de los dioses).

Durante el juego se definen tus atributos físicos, como fuerza, agilidad, salud, etc, como si de un juego de rol se tratase. También tienes oportunidad de mostrar tus dotes de líder, ya que te tienes que hacer con unos seguidores.

En la segunda fase tienes que explorar el mundo de los vikingos resolviendo enigmas y luchando con quien te encuentres.

Entre tus seguidores habrá magos, guerreros, ladrones, etc, y cada uno tendrá la posibilidad de demostrar sus habilidades. La habilidad especial de Heimdall es orar para que los dioses le saquen de apuros, pero esto sólo se podrá hacer tres veces cada fase.

Heidmall estará disponible para Commodore Amiga, Atari ST y PC compatibles muy pronto.

JUEGOS EN CD-ROM

Llega la revolución

System 4 ha sido la primera empresa española que se ha decidido a lanzar sus productos en CD-ROM para los compatibles PC. Uno de los primeros productos que verán el mercado es E.S.S. (European Space Shuttle), un interesante simulador espacial en el que se nos pone a los mandos de un cohete espacial.

El juego, que ha sido diseñado por la empresa francesa Coktel Vision, dispone de unos gráficos brillantes y además de una gran cantidad de secuencias animadas e ilustraciones sobre la historia espacial, en total,

unos 300 Megabytes. Además dispone de una banda sonora de unos 30 minutos de duración: 200 Megabytes. Es increíble lo mucho que puede cambiar un juego con la tecnología CD-ROM.

Según los últimos informes que han llegado a nuestra redacción, este es el comienzo de una serie de lanzamientos en discos compactos preparados por la compañía francesa y que serán distribuidos en España por System 4.

SON OF ZEUS

Mitología griega



Uno de los templos de la ciudad. (Amiga)



Luchando con el pulpo gigante. (Amiga)

Electronic Zoo nos convierte con éste videojuego en Heracles, el hijo mortal de Zeus, encargado de liberar a los dioses atrapados por los malvados poderes de Kronos en el Monte Olimpo. Para ello Heracles deberá encontrar 12 piezas que contienen los poderes secretos de los dioses.

En esta aventura te encontrarás con una gran cantidad de enemigos, todos servidores de Kronos y contra los cuales tendrás que luchar: cíclopes, hydras, víboras, guerreros y langostas gigantes.

El juego se compone de unos 40 enemigos diferentes, todos ellos increíblemente animados por el equipo Aeon. Cada monstruo tiene sus propios efectos de sonido, con lo cual proporcionan una nueva dimensión a cada una de las fases de que se compone el videojuego.

El juego estará disponible en breve para Amiga, Atari ST y PC, y será distribuido en España por System 4.



De izquierda a derecha: Mick y Brian, Aeon Design.

ACTUALIDAD

TANTALUS

Una aventura espacial



En este juego pueden participar hasta 16 jugadores independientemente. (Amiga)

Todos habéis oído hablar de Bullfrog y de los Bitmap Brothers, pues bien, el próximo año se puede añadir otro nombre a esta lista exclusiva: el equipo de programación de MAVERICK, que ha terminado casi una aventura espacial de acción y estrategia que sentará las bases para los futuros juegos de este género.

Las credenciales del artista gráfico, Tony Smith son realmente impresionantes. Sus dos primeros juegos fueron Menace y Blood Money para Psygnois, y la relación con su compañero David Jones le condujo a instalarse en Inglaterra como DMA. Su siguiente producto GORE nunca fue publicado, pero las animaciones que contenía eran de las mejores que nadie ha podido ver. No se publicó porque era tan largo que la gran cantidad de tiempo necesario para codificar perfectamente este juego no podía ser justificada, así que se interrumpió. Tony entonces dejo DMA y se unió con Andrew Waldrond, un nuevo programador en escena. Mientras el siguiente lanzamiento de DMA fue los Lemmings (os habéis preguntado alguna vez por qué los gráficos no eran una maravilla). Recientemente Tony volvió a trabajar los gráficos para el disco de datos de los Lemmings, a la vez que para el Kick Off 3 y Tip Off de Anco. Ahora el proyecto principal es, por supuesto, Tantalus. La programación intensiva de Andrew Waldrond se ve reflejada en uno de los más rápidos y más impresionantes gráficos vectoriales que se han visto en una máquina de 16 bit... Continúa leyendo y verás que Maverick ha llegado hasta donde no se había atrevido a llegar ningún otro programador.

PROYECTO: TANTALUS
VERSIONES: ATARI ST, COMMODORE AMIGA, IBM PC COMPATIBLES (VGA)
AUTORES: ANDREW WALDROND (programador), TONY SMITH (gráficos y sonido) MAVERICK DEVELOPMENTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS

Para empezar ...

Tantalus es un juego de simulación espacial tridimensional de uno o varios jugadores. Contiene rápidas acciones en 3D con increíbles elementos de juego, con niveles no superados por ningún juego del mercado.

El propósito ha sido incluir todos los elementos concebibles del juego en el proyecto, sin tener en cuenta las dificultades que ello conlleva. Permite jugar hasta 16 jugadores usando cualquier combinación entre ordenadores para entrar en combate, comerciar y comunicarse dentro del entorno del juego. Hay dibujos de planetas, lunas, cartas de navegación, caras para cada personaje y una consola animada.

Los efectos digitalizados de sonido y un gran vocabulario de palabras digitalizadas también se usan para amoldarse a la atmósfera del juego. El resultado es un juego/simulación visualmente excepcional, combinado con una profundidad de juego nunca vista en un ordenador personal.

El sistema tridimensional

El sistema 3D usado en TANTALUS fue diseñado para ser tan bueno como cualquier simulador de vuelo de cualquier ordenador. Puede mostrar animaciones de complejos objetos en 3D en los modos PLANOS SOLIDOS, LINE-

AS VECTORIALES OCULTAS o LINEAS VECTORIALES SEMIOCULTAS. Según nos acercamos a un objeto se van viendo varios niveles de detalle de la superficie. También se incluyen detalles variables. Esta característica se usa para las luces parpadeantes de las estaciones espaciales.

Otra nueva característica que se usa para mejorar los efectos de Tantalus es la habilidad para encoger o ensanchar cualquier objeto 3D en cualquiera de los ejes X, Y o Z, y aplicar una planeta diferente de color con sus lineas y planos. Esto también se puede usar, por ejemplo, para producir varias naves totalmente diferentes partiendo de un solo juego de datos. Esta característica puede triplicar el número de objetos 3D en el juego. El entorno 3D es completamente configurable por el usuario. El método de presentar cada objeto individual puede ser seleccionado individualmente. Como ejemplo aclaratorio, considera una situación de combate cerca de la superficie de un gran planeta. El planeta se rellena en la pantalla con los otros objetos 3D mostrados en la superficie de él. Esto es obviamente lento, pero el jugador puede elegir tener todos los planetas configurados en el modo línea semi-oculta para acelerar la acción.

Todos los objetos del Tantalus son presentados en 3D, incluyendo los planetas y lunas, que tradicionalmente eran dibujados como círculos. El usar 3D nos permite añadir detalles como los anillos que rodean Saturno, las manchas de Júpiter y los cráteres sobre la luna.

El sistema 3D usa una área de juego de 64 bits para mapear el sistema solar entero , y además el área de juego es ENORME (la mayoría de otros productos usan un área de 16 bit, o como máximo una de 32 bit).

Hay dos modos de vista externa que pueden ser seleccionados, al igual que la vista desde la cabina del piloto. Ambos pueden seleccionarse desde una distancia de la nave, desde algún punto de la esfera que rodea a la nave. La diferencia es que una es relativa a la nave, de forma que cuando rota se cambia el punto de vista, y la otra es fijada según las coordenadas relativas de los ejes X, Y, Z del sistema solar.



Las superficies de los planetas tienen una gran calidad. (Amiga)



Uno de los múltiples objetos que podemos encontrar. (Amiga)

El sistema multi-jugador

La tecnología multijugador usada en Tantalus es revolucionaria como poco. Los juegos complejos de 3D y simulaciones normalmente tienen un solo jugador. Alguno ofrece una limitada y lenta opción de dos jugadores. Tantalus rompe completamente el molde y ofrece facilidades para que DIECISEIS jugadores participen en un combate, comercien y se comuniquen. La unión se realiza vía puertos SERIE y MIDI, pero cualquier otra combinación admitida por los ordenadores puede ser añadida.

Claramente se necesitan dos puertos en cada máquina para hacer el circuito, así pues se necesita un convertidor de serie a midi barato para máquinas que no tengan puertos MIDI y solo un puerto SERIE (como por ejemplo el Amiga y algunos PC's) en caso de que quieran jugar más de dos personas.

Estas características ofrecen otras interesantes posibilidades. Imagina una gran nave nodriza siendo pilotada por un jugador humano, con otros jugadores humanos controlando los cañones de la torre y sus flancos. Otro jugadores humanos atacando una nave individual - ¡¡¡ La atmósfera es ELECTRIZANTE!!!

El combate

El parte del combate de Tantalus es obviamente una de las más importan-



Vuelo de aproximación a un planeta. (Amiga)

tes del juego, así que se han creado complejas rutinas 3D para los enemigos generados por el ordenador.

El jugador debe luchar con el mismo oponente varias veces antes de abatirlo. Cada personaje en el juego tiene un nombre y una cara asociada, y estará presente en el juego hasta que sea destruido, así el jugador puede realmente conocer a sus enemigos. Cada enemigo creado por el ordenador tiene unos movimientos ofensivos/defensivos específicos, pero no todos los oponentes utilizan los mismos movimientos. El jugador puede identificar los movimientos favoritos de sus contrarios, llegar a conocerlos y cambiar así sus propias tácticas. También los jugadores pueden hacer amigos y alianzas con los personajes generados por el ordenador. Los tipos de armamento incluyen láser, proyectiles y misiles. Cada tipo de arma tiene un rango asociado, poder y aplicabilidad. En algunas naves espaciales también se acoplar torretas de armamento. El jugador también puede especificar las características de sus movimientos defensivos y ofensivos y grabarlos para poder utilizarlos después. También puede hacer secuencias más complejas programando varios movimientos uno detrás de otro. Un pequeño buffer de 5 Kb es útil para almacenar unos 7 minutos de movimiento.

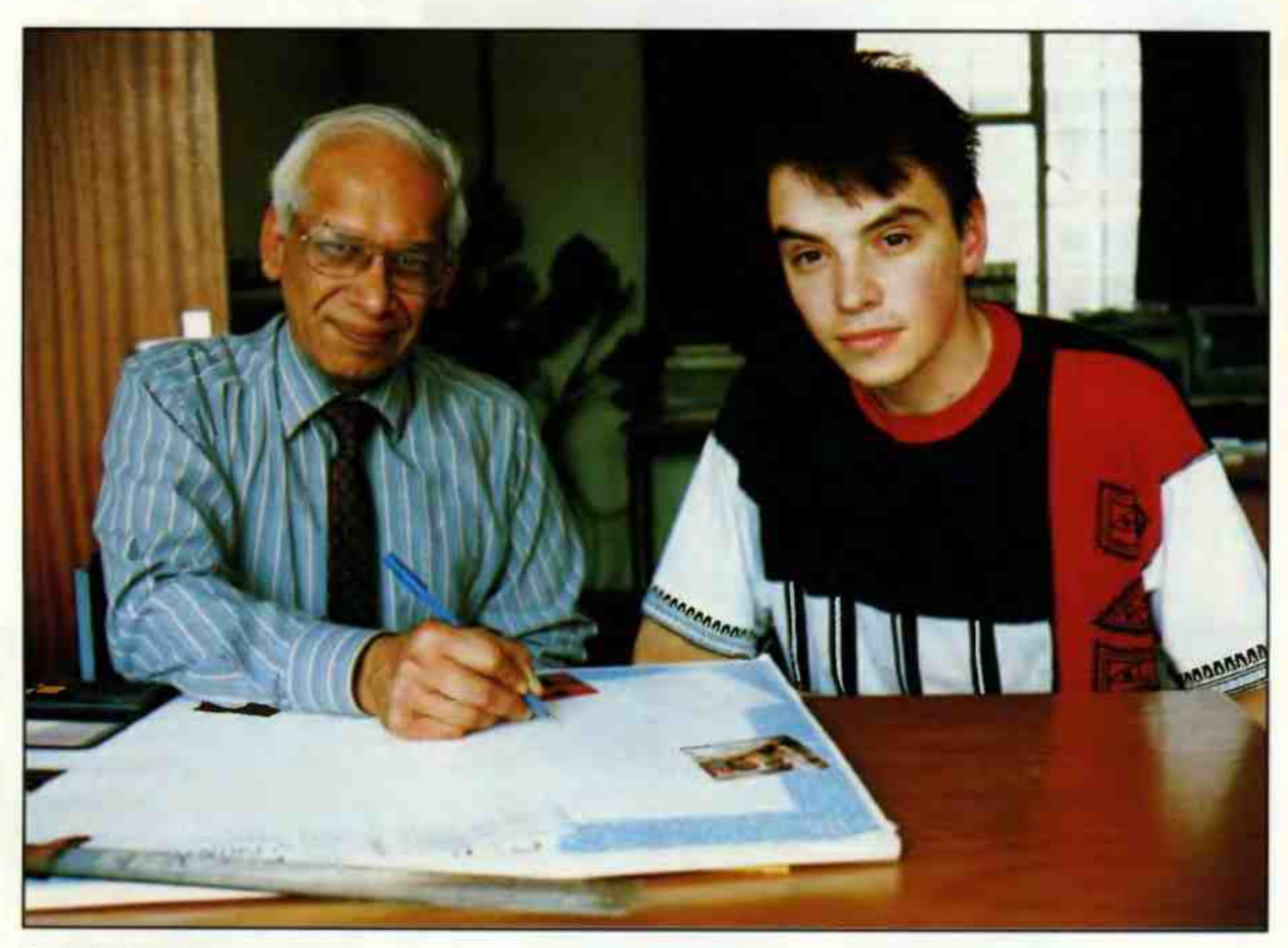
Derek de la Fuente



Andrew Waldron, programador de Tantalus.

TIP OFF

Baloncesto con Anco



De izquierda a derecha: Amil Gupta (Director de Anco) y Steven Screech (Programador del Tip Off) discutiendo algunos detalles del juego.

Anco es una de las compañías de software más antiguas del Reino Unido dirigida por una de las personas más astutas que se puedan encontrar, Anil Gupta. El juego que llevó a la fama a la compañía es el bien conocido Kick Off. Con su continuación, sus discos de datos y la inclusión de Football Manager, lo último en deporte y simulación de estrategias, hace que uno se pregunte hasta donde puede llegar la compañía. En la actualidad hay rumores del lanzamiento de Kick Off 3, pero cabe la posibilidad de que no sea visto hasta el 92. La política de Anil y sus dos programadores, Dino Dini y Steven Screech, hacen que ante todo sea la jugabilidad, incluyendo los gráficos, que Kick Off sea sorprendente.

La perspectiva futura para los beneficios es de color de rosa. Actualmente Dino está en Japón ayudando a la conversión del Kick Off para la Superfamicom, y la próxima publicación será una simulación de baloncesto llamada TIP OFF. El concepto y programación será un desarrollo conjunto entre Anil y Steve. Puede que no se sepa, pero el Kick Off fue una idea de Anil, y el toma cartas en la mayor parte de todos los juegos.

TIP OFF se está desarrollando en un Amiga, y también estará disponible para Nintendo. La conversión la realizará Steve en Anco porque no quieren que otras personas vean el código fuente que se utiliza para realizar estas maravillosas simulaciones deportivas. Ante un primer vistazo del programa tuve la misma sensación que con el Kick Off, que gráficamente no es muy impresionante, pero una vez que comienzas a considerar todos los elementos que han intervenido en el juego, éstos (los gráficos) pasan a segundo plano. Anco se enorgullece de la jugabilidad y adicción que tienen sus productos, y está en lo cierto al asegurar que el hacer los gráficos mucho mejor va en detrimento de el juego en general. TIP OFF sobrepasará Kick Off ya que ofrece mucho más que golpear un balón, la lista de especificaciones es impresionante, así como la animación y los sprites, que son un poco más grandes que en Kick Off.

La acción se ve desde una perspectiva de 45 grados, a diferencia que en Kick Off, que era de 30 grados. Cuando se carga tiene un menú en la pantalla que permite dirigirse hacia muchas opciones.

El cometido del juego es dominar el mayor número de movimientos posibles, réglas y técnicas del baloncesto; y que mejor forma para familiarizarse con el juego que usar los niveles de práctica. Aquí podrás ensayar todos los tiros libres que quieras, aprender a driblar un balón, pasar, saltar y disparar, o simplemente correr por el campo.

Mayores esfuerzos y atención se han dedicado al joystick, siendo la faceta más importante del programa, donde controlar el jugador es un reto; pero como en Kick Off dirigir el jugador de forma efectiva a lo largo del campo es una difícil tarea que depende de lo hábil que sea el jugador.

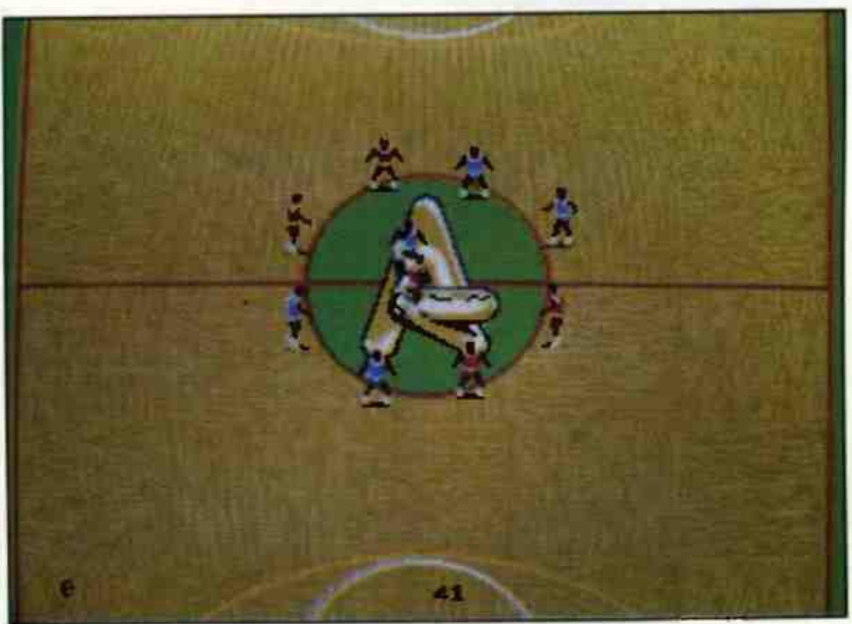
Al comienzo se pueden ajustar los



Menú de opciones de Tip Off. (Amiga)



Luchando en una de las canastas. (Amiga)



Sacando la pelota. (Amiga)



Seleccionando las tácticas y el tipo de juego. (Amiga)



Los dos equipos y los arbitios del sorteo. (Amiga)

atributos individuales de cada jugador, pero te aconseja que te quedes con los jugadores establecidos. Puedes jugar con oponentes o sin ellos; elegir jugar con un solo jugador en tu equipo, siendo el resto del equipo y el contrario manejados por el ordenador. Lo atractivo de este modo es que puedes ser muy diestro tirando, pasando o defendiendo, así que elegir el jugador apropiado y dejar al resto para concentrarte en tu mejor nivel, o viceversa.

También puedes, por supuesto, controlar a todos los jugadores individualmente o seleccionar la opción de que coja la pelota el jugador que más cerca la tenga.

Una de las características que menos gustan de los juegos de baloncesto es que los jugadores corren sin sentido. Esto no sucede en Tip Off debido a un alto grado de inteligencia artificial incorporada. Cuando juegas contra el ordenador éste pronto te mostrará tus puntos más débiles y los mejores movimientos, y al ordenador no se le puede engañar.

Los parámetros a elegir y a ajustar son casi infinitos creando una liga o un juego simple, diseñando y creando tus propias tácticas y seleccionando la estrategia del jugador antes del comienzo, donde puedes asignar a jugadores individuales para cubrir a contrarios, o incluso para vigilar movimientos especiales en las zonas. Cuanto más ahondes en los muchos aspectos del TIP OFF, más impresionado quedarás.

La mejor parte es la que se refiere al jugador humano, de tal modo que se crea instantáneamente y además el ordenador es capaz de calcular el oponente apropiado.

Las muchas complejidades y elementos estratégicos pueden ser mejor ejecutados una vez que te familiarices con la reglas, técnicas y los 16 movimientos del joystick, ya que lo ideal es comenzar el juego en el momento en que se carga.

Todo el juego se ve desde el mismo ángulo, excepto cuando se va a lanzar a canasta, momento en que se agranda la imagen. El scroll es vertical y muy suave y no se muestra durante el juego todo el área del campo, que está rodeado por una gran y estrepitosa multitud que gritará y mostrará su apoyo. Dos cuadros en la parte de abajo de la pantalla mostrarán las expresiones de la cara de los entrenadores, pero olvídate de los gráficos y disfruta del juego.

Afortunadamente saldrá sobre Noviembre, en Inglaterra, pero incluso pareciendo terminado, se nos ha avisado que se seguirán haciendo ajustes constantemente, con lo que la fecha de publicación se puede retrasar en beneficio de todos, ya que quieren entregar un producto terminado que tenga la longevidad y adicción del KICK OFF.

Por último estar preparados para ver Kick Off y Tip Off en los sistemas Gameboy e incluso Sega.

Derek de la Fuente



Haciendo cambios en un tiempo muerto. (Amiga)



Se acabaron los forzudos llega...
BABY JO
¡El nuevo superheroe!
• Cuidado con el trasero, te alcanzará el sonajero.
• El biberón será la poción de este nuevo héroe.
• ¿Quién es? la nueva criatura Loriciel
Una explosión de arcade humor y acción
PANTALLAS 16 BITS
in
"GOING HOME"
LORICIEL
LA PIRATERIA ES DELITO
PROEIN SOFT LINE
PROEIN SOFT LINE
26026 Madrid

AMIGA USER Nº1



¿SE PUEDE PEDIR MAS?

Ref.: 594. Sólo 2.500 Ptas.
(IVA y gastos de envío incluido)

TRUCOS, ANTIVIRUS, PROGRAMAS, ETC.



MED, UNO DE LOS MEJORES PROGRAMAS DE MUSICA PARA AMIGA. CONSTRUYE TUS PROPIAS PARTITURAS.



DEMO JUGABLE DEL KILLING GAME SHOW.

RESERVA TU PROXIMO AMIGA USER

SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...



✔ **BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ **Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.**
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE..........
APELLIDOS..........
DIRECCION..........
CODIGO POSTAL..........LOCALIDAD..........
PROVINCIA..........

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

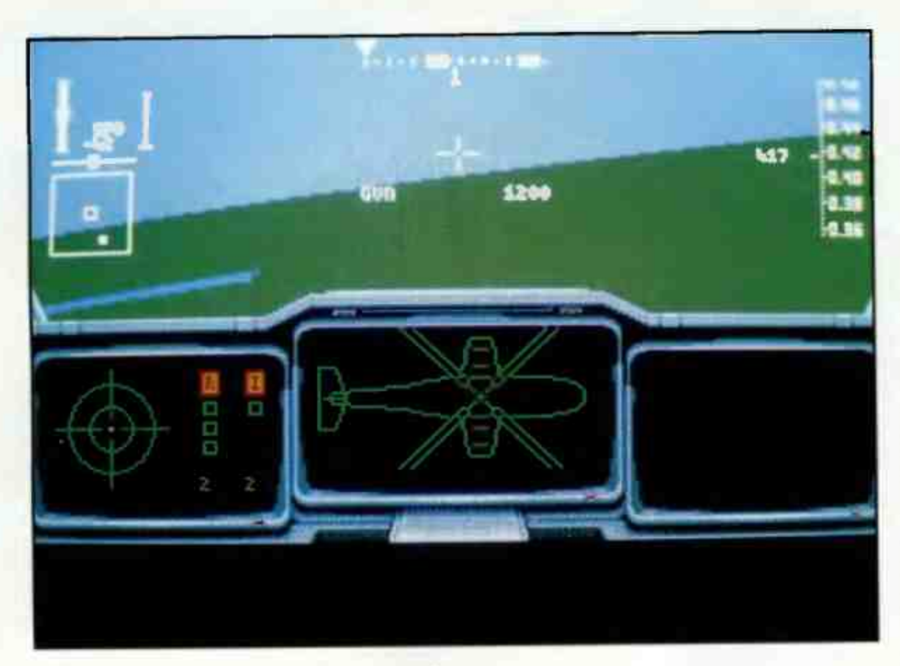
FASCINATION



Aterrizaje en Miami...
la temperatura es de 37,2 grados...
Una historia ardiente de Agua, Sol y Sangre...

THUNDERHAWK AH-73M

El trueno azul



Visión desde dentro del helicóptero. (Amiga)

Estaba claro que después de los sucesos de la guerra del golfo no tardarían en aparecer en el mundo de los ordenadores todo tipo de juegos que simularan los hechos acontecidos. De esta manera nos llega de la mano de CORE DESIGN el simulador de este helicóptero, que supone también su primera incursión en este tipo de programas.

Parece ser que ultimamente toda compañía de software que se precie de ser una de las mejores tiene que tener en su catálogo de creaciones por lo menos un simulador de vuelo, así pues estaba claro que tarde o temprano Core también se subiría al tren con este nuevo programa que no es ni mas ni menos que el simulador del famoso helicóptero de combate APACHE.

La historia

Desde la ventana del despacho del presidente de los Estados Unidos en la Casa Blanca podía verse como caían los rayos, señal inequívoca de que se avecinaba una tormenta. En ese momento apareció sobre el cielo un helicóptero que a toda velocidad se dirigía hacia la Casa Blanca, posándose sobre los jardines de ésta, un misterioso individuo vestido con una gabardina y un enorme sombrero descendió del aparato y a toda velocidad entró en el edificio, diriguiéndose hacia el despacho del presidente. Los dos hombres en medio de una gran tensión empezaron a hablar sobre el plan previsto. El primero que rompió el hielo fue el presidente que dijo.

-La situación se está volviendo densa.

-Sí, señor.

-¿Está el equipo listo?

-Se están realizando los preparativos finales.

-¿Los hombres están preparados?

-Sí.

-¿Quiénes forman el grupo?

-Jack Marchall, uno de nuestros mejores pilotos tácticos.

-Tienen ustedes 24 horas.

En ese momento la operación se puso en marcha. Una dotación compuesta por el mejor helicóptero polivalente de los Estados Unidos, el Thunderhawk AH-73M y dos de los mejores pilotos de este país, con gran experiencia en operaciones ofensivas, adquirida en la reciente Guerra del Golfo iban a emprender el vuelo para acabar con los distintos focos de rebelión surgidos en el planeta y que amenezaban con desastabilizar la paz mundial.

El helicóptero

Se trata del más moderno aparato de estas características creado por la industria armamentística americana, entre sus cualidades destaca la de su gran maniobrabilidad, siendo el único helicóptero capaz de realizar un looping, su polivalencia para relizar todo tipo de acciones en cualquier condición meteorológica y su gran capacidad para llevar y utilizar todo tipo de aramamento, así como su magnífico radar capaz de localizar y detruir ocho blancos a la vez. Esta maravilla necesita ser pilotada por dos hombres, uno de los cuales se encarga de llevar los mandos de vuelo y el otro el manejo del radar y de las armas.

El juego

Nosotros formamos parte de "MERLIN" un grupo de asalto comisionado por las Naciones Unidas.

Tras cargar el juego aparecerá en la pantalla una impresionante secuencia de animación que ocupa casi la totalidad del primer disco y que parece casi la secuencia de una película, tras la

cual aparecerá el menú de presentación. El juego es el típico simulador de vuelo con gráficos vectoriales en tres dimensiones, pudiéndose ver como se desarrolla la acción a través de dos prespectivas diferentes, desde la cabina o desde una vista exterior del avión.

Se ha sacrificado el aspecto de la simulación del tablero de control en favor de una mayor jugabilidad lo que le convierte en un simulador bastante fácil de manejar, lo que unido a su gran rapidez lo convierte en un juego sumamente adictivo.

Los menús

El juego se maneja totalmente con el ratón, aunque se puede seleccionar el teclado o el joystick. Nada más cargarse el juego aparece una sala donde los pilotos descansan entre las misiones. Para escoger alguna de las misiones basta con hacer un click sobre los gráficos de la pantalla que representan algunas de las opciones. Estas son: el simulador de vuelo, es donde los pilotos inexpertos se entrenan evitandose de esta manera el riesgo de accidentes o la destucción de máquinas de gran valor; la sala de guerra, donde se eligen las campañas, hay seis y cada una compuesta por diez misiones diferentes. Una vez que se ha seleccionado una campaña aparecerá el comandante que nos informará de la situación de la zona así como nos contará los últimos informes de los servicios de inteligencia. Hay que decir que esto está muy bien conseguido, así se puede ver como desde una pantalla irán apareciendo secuencias como si fueran filmaciones o aparecerán gráficos digitalizados simulando las fotos de los satélites espias.

Las distintas opciones disponibles son:

.La sala de operaciones, donde se nos informará de la misión que hay que realizar.

.El ordenador, sirve para grabar y cargar partidas.

.El fichero,donde están guardados los nombres de todos los pilotos, así como los rangos y las condecoraciones. Estos últimos se nos irán concediendo según se vayan completando con éxito las misiones.

Las campañas

El juego está dividido en seis campañas, cada una situadas en un punto diferente del planeta y tienen diferente nivel de dificultad. Las campañas con su correspondiente dificultad son: Europa (difícil), Alaska (difícil), Sudamérica (fácil), Sudeste Asiático (fácil), América Central (medio) y Oriente Medio (medio).



El control es muy sencillo y no cuesta nada hacerse con los mandos. (Amiga)

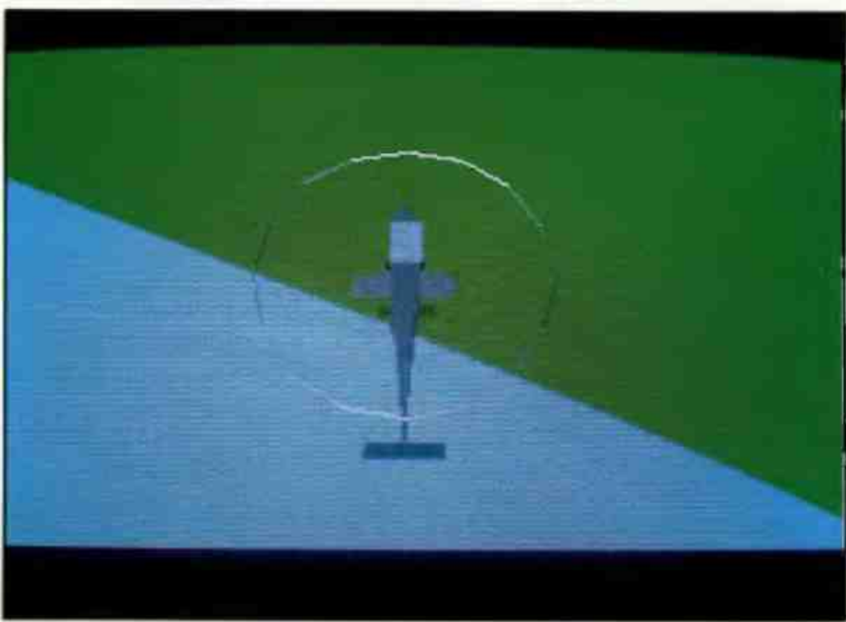
Cada campaña tiene sus características y enemigos propios. Por ejemplo en Alaska el paisaje será nevado y hay que luchar contra aviones y helicópteros. La cantidad de enemigos está muy diversificada, hay que combatir contra aviones, barcos, helicópteros y carros de combate.

En cada misión se nos dará la orden de destruir un objetivo aunque también se pueden destruir objetivos secundarios. La mejor táctica es la de ir directamente a por el objetivo principal y después de regreso a la base destruir los objetivos secundarios.

Después de cada misión se reunirán de nuevo los pilotos en la sala de operaciones para comentar el desarrollo de la operación, tras la cual si ha sido satisfactoria seremos promocionados o en caso contrarios degradados.

El manejo

El control del helicóptero es bastante sencillo, no hay que ser un experto en estos temas para poderlo dominar con toda facilidad. No hay que aprenderse un enorme manual, ni estudiar compli-



Pasando sobre el río, visión cenital. (Amiga0



Buscando al enemigo. (Amiga)

cadas combinaciones de teclas para empezar a jugar, basta con leer las instrucciones para saber como se maniobra. El helicóptero se maneja con el ratón, utilizando un botón para seleccionar un arma y el otro para disparar. Sólo hay ocho teclas para los controles, lo que a veces crea una sensación de que faltan mandos, así por ejemplo se echa en falta la existencia de algún mapa que sirva de orientación. Si además tenemos en cuenta de que dependiendo de la misión donde se haya comenzado, el helicóptero ya estará en vuelo y sólo habrá que destruir los blancos: nada complicado. Quizás por este motivo los jugadores fanáticos de los simuladores de vuelo se pueden quedar un poco desilusionados con THUNDERHAWK.

El helicóptero se puede ver desde fuera de la cabina, cambiar la perspectiva, rotarlo, verlo desde el punto de mira del objetivo, desde la camara del misil o incluso desde el satélite.

Las armas

El THUNDERHAWK fue concebido en su idea original para realizar todo tipo de opeaciones, siendo su capacidad para llevar cualquier tipo de armamento inmensa. Antes de salir para la misión hay que escoger el tipo de armamento adecuado para llevarla a cabo con éxito. Así pues, puede llevar un cañon de 30 milímetros, bombas de todo tipo, misiles aire-aire, aire-tierra, etc., e incluso contramedidas electrónica. Si se desea también se puede escoger la opción que arma al helicóptero automáticamente.

Las tácticas

Comparado con el resto de las aeronaves el helicóptero tiene graves limitaciones, es relativamente lento y transporta menos carga. Pero, de echo, es el único que puede maniobrar a baja altura y a baja velocidad, lo que le hace indetectable por el radar, y si es descubierto es muy difícil de destruir. De ésta manera es empleado en multitud de operaciones, utlizándose diferentes tácticas para destruir al enemigo. Así pues cuando volemos, por ejemplo, en condiciones climáticas extremas, como por Alaska, que tiene un clima ártico, se utilizarán los infrarrojos para detectar de esta manera fácilmente a los enemigos y destruirlos.

En operaciones sobre tierra podremos camuflarnos fácilmente sobre el terreno aprovechando los accidentes geográficos para ocultarnos de nuestros enemigos. Lo que en operaciones sobre el mar nos va a convertir en un objetivo muy fácil debido a la escasez de sitios donde protegerse.

En el manual nos explican como manejar todas estas técnicas de combate, así como enseñarnos a combatir a los aviones y helicópteros enemigos.

Conclusión

En el aspecto gráfico hay que decir que sigue la línea de los juegos de CORE, gráficos llenos de colorido y bastante agradables. La presentación parece casi una película de dibujos animados. Además la sensación de horizonte está bastante bien conseguida con las diferentes tonalidades de colores del cielo. El juego está lleno de detalles por todas partes; sobre todo resultan impresionantes los efectos que se producen cuando nuestro helicóptero es alcanzado por un proyectil enemigo. Yo casi diría que es auténtico. La sensación que se tiene cuando se ven los gráficos desde fuera de la cabina es de una realidad impresionante. Durante el juego no hay una gran variedad de sonidos pero ésto se puede compensar con los sonidos digitalizados de la presentación y la música del principio.

En definitiva, para manejar este juego no hay que ser un buen piloto. Si se tienen en cuenta las escenas de combate y la velocidad casi diría que se trata de un programa de acción en el que en ningún momento se pueden abandonar los mandos. Lo recomiendo a aquellas personas a las que les gusten los juegos de simulación con una gran dosis de acción, que estén dotados además de un gran nivel de realismo.

En lo que se refiere a la terminología que usan este tipo de programas, THUNDERHAWK utiliza cantidad de detalles técnicos, lo que contribuye aún más a potenciar el realismo.

José Do Santos

Versión comentada: AMIGA

THUNDERHAW AH-73M es una maravilla de programa con un nivel de adicción muy alto debido a su facilidad de manejo y a la espectacularidad de los efectos especiales.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

CORE DESIGN.

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

La presentación y los gráficos.

Lo peor:

Poco sonido durante el juego.



Sonidos: 9
Gráficos: 6
Adicción: 9

Ahora con MEGA PACK te damos más juego.



Incluye: Speedking standard + 8 Juegos.
Disponible:
Amstrad cassette, Commodore-64
Spectrum + 48.

Amstrad Disc.

Incluye: Speedking standard + 4 juegos
Disponible: Amiga y Atari ST.



CON LA GARANTIA







LA PIRATERIA ES DELITO



R-TYPE 2

La continuación

Ya han pasado 3 milenios después de la última catástrofe en la Tierra, sí, me refiero a la destrucción de todas las zonas verdes de aquel recordado por todos planeta madre. Hoy día ya se han extinguido por completo todos los indicios de enfrentamientos entre pueblos; mejor dicho entre planetas. Se había conseguido el logro genético de eliminar del ser humano el instinto de venganza, enfrentamiento, poder o ansiedad. Los sistemas solares eran controlados por personas privilegiadas cuya función era la de conseguir lo mejor para los demás y garantizarles el bienestar.

Todas las tareas difíciles y trabajos complicados eran realizados por grandes computadoras y robots inteligentes de la serie M32/12. Unos robots estupendos que muchas veces se confundían con personas, ya que habían tenido un proceso de perfeccionamiento perfecto hacia el prototipo ideal de ser humano, ya sabéis, hábil, diestro, gentil, amable, etc.

En un intento más de perfección se sacó la serie limitada M32/12 plus. En esta serie se introdujo un chip provisional que superaba con creces a los de la serie antigua, ya que dotaba a los robots con un instinto de libertad operativa y capacidad de decisión. Durante el montaje del chip hubo una caída de tensión y los parámetros fueron alterados con lo que los robots, una vez montados, se descontrolaron y tomaron el poder. Con mucha habilidad se consiguió anular a todos los robots, bueno a todos menos a uno, que logró escapar en una nave y montar su propia fortaleza y su propio ejército.

Nuestra misión consiste en ir vagando por el espacio hasta encontrarlo, consiguiendo evitar a los enemigos y destruirlos antes de que ellos lo hagan.



Después de varios meses desde la publicación de la primera parte del R-Type, aquel juego que teníamos que terminar a toda costa, aparece ahora su segunda parte con la comienzan de nuevo las noches de insomnio.

El juego

Al principio partimos de la base sin ningún tipo de armamento sofisticado, y poco a poco saldrán cápsulas que contienen armas con poder suplementario y varios tipos de misiles.

En escasos segundos aparecen ante nosotros un montón de naves enemigas que comienzan a disparar sin ningún escrúpulo. No nos queda otro remedio que disparar a discreción hasta acabar con ellos. Pero esto no será suficiente ya que constantemente sucederá lo mismo. Según vayas accediendo a armamentos más poderosos nos será más fácil eliminar al contrario. Estos adoptan las más inverosímiles formas y no dejan de sorprendernos apareciendo por cualquier parte de la pantalla y disparando toda clase de proyectiles.

Al igual que en la versión anterior disponemos de un suplemento de disparo en la nave que se puede lanzar y acabar con el enemigo más fácilmente ya que se duplica la capacidad de disparo. Este suplemento se puede poner en la parte de delante o de detrás según sea conveniente.

Al final de cada fase aparece un gran enemigo que normalmente ocupa toda la pantalla. Más te vale que emplees mucha habilidad en destruirlo, ya que de lo contrario puedes invertir en ello un elevado número de vidas.

Durante el juego es conveniente que no te maten, no sólo porque dejas de jugar, sino porque además pierdes todos los disparos extras que hayas conseguido, con lo cual estarás perdido si es que no te encuentras en una fase fácil. Además es conveniente que vayas adquiriendo bonos con velocidad, ya que es muy útil a la hora de esquivar los disparos y a los enemigos.

El scroll es suave, pero el juego en sí no supera a la primera versión ya que tanto como el sonido, como los gráficos son peores; además el juego



Al destruir algunos enemigos, éstos dejarán módulos para ampliar nuestra nave. (Amiga)



El "super disparo". Este barre una gran porción de la pantalla, para ello tenemos que mantener pulsado el botón de disparo. (Amiga)

es menos adictivo, los suplementos de disparo también son los mismos que en la en versión anterior.

Se ha añadido una nueva característica: Si bien antes, al mantener pulsado el botón de disparo, se llenaban los cargadores y se disparaba una gran ráfaga, ahora manteniendo el botón pulsado más tiempo se podrá disparar una ráfaga más potente que elimina a todos los enemigos que estén en pantalla. Lo malo es que para conseguir la máxima potencia tienes que estar sin disparar durante cuatro segundos aproximadamente.

El juego en sí no deja de ser interesante, pero requiere gran habilidad el poder llegar a terminar sucesivas fases. Como en otros muchos juegos cada fase principal se divide en varias subfases, y aparecerás al principio de cada una de éstas cuando te maten. En caso de que no seas muy hábil tienes la opción de poder continuar el mismo juego durante cuatro partidas. Utilizando esta opción puedes ir viendo los sucesivos escenarios de enfrentamientos e ir familializándote con ellos, ya que en cada momento debes actuar con una precisión casi matemática; es decir debes conocer perfectamente por donde va a aparecer el enemigo, que tipo de disparo es el mejor para terminar con él, y qué zonas vitales hay que atacar. Siempre que tengas tiempo para ello, es mejor que vayas con el laser cargado a toda potencia.

Para terminar hay que decir que al principio del juego podemos elegir entre jugar con uno o dos jugadores haciéndose la consecución de finales de fase más asequible. Esto presenta como única desventaja la aparición en pantalla de un gran número de disparos y de enemigos, que puede que a veces nos distraiga y no sepamos por dónde vamos.



Hay que examinar con cuidado todas las zonas. Hay habitaciones ocultas con objetos interesantes. (Amiga)

Versión comentada: AMIGA

Un juego atractivo y muy adictivo, aunque peca de ser demasiado similar a la versión anterior y dispone de menor calidad. No obstante es compra obligada para todo buen aficionado a los clásicos mata-marcianos.

Otras versiones:
Amiga y Atari ST.

Creador:
ACTIVISION

Distribuidor:
SYSTEM 4

Lo mejor:
Muchas pantallas.

Lo peor:
Difícil con disparos simples.



Sonidos: 7
Gráficos: 7
Adicción: 8

VOLFIELD

Rellena la pantalla



El enemigo puede ser destruído fácilmente si le disparamos a la cabeza con el láser. (Amiga)

Al fin aparece para los usuarios de Amiga, Atari y PC un juego de las características de VOLFIELD. Este tipo de juegos ya se venían viendo por las salas de juegos recreativos desde hace varios meses, y posteriormente salió una versión para GAME BOY.

El tema común del juego es sencillo, ir rellenando áreas de pantalla hasta conseguir un 80% como mínimo, pero la cosa se complica cuando aparecen los dichosos enemigos. Estos pueden tomar las más insospechadas formas, desde la típica araña, sol, o pirámide del GALS PANIC, una línea que arrollaba todo lo que se le ponía en medio en el caso del QUIX de GAME BOY, hasta serpientes, manos, mariquitas, y demás insectos en el VOLFIELD.

Estos juegos tienen gran aceptación ya que son de fácil manejo y no requieren demasiada habilidad, con lo que hasta el más torpe con una máquina de karate, o con una de lucha libre puede conseguir excelentes resultados.

El que haya tenido la oportunidad de ver el videojuego GALS PANIC podrá enseguida encontrar la diferencia esencial con VOLFIELD. Aunque ambos juegos son de TAITO, en el primero existe el aliciente de acabar la pantalla para ir desnudando a unas chicas, mientras que en el segundo solamente se trata de pasar pantallas sin más. Aún así VOLFIELD presenta la característica de poder conseguir velocidad, disparo, láser, pausas, etcétera.

El juego

Al comenzar el juego se nos brinda la oportunidad de elegir uno o dos jugadores, aunque no simultáneamente; el nivel de dificultad (hasta 15 niveles), y la posibilidad de elegir vidas infinitas.

Seguidamente aparece la pantalla de juego con un fondo galáctico y con los distintos enemigos; unos pequeñitos, que por cierto son muy incordiosos y que podemos eliminarlos al dejarlos dentro del área que vamos a cubrir, con lo cual conseguiremos algunos puntos; y otro grande, al que sólo podemos eliminar cuando completamos más del ochenta por cien de la pantalla o cuando el disparamos. Este enemigo principal cambia de forma en cada pantalla y cada uno tiene características diferentes.

A la vez en cada pantalla aparecen una serie de recuadros que ocultan los disparos, velocidad, y demás complementos. Para poder conseguirlos tenemos que rellenar el área donde se sitúan. Al principio los recuadros aparecen en línea, pero según se va avanzando de nivel éstos se agrupan en el medio de la pantalla, y es más costoso, y más peligroso acceder a las bonificaciones que ocultan; aunque puede que alguno de ellos no contenga nada.

Cuando empezamos el juego aparecemos en el borde de la pantalla, en lo que se llama línea de seguridad. Mientras estemos en esta línea y poseamos el escudo de protección no nos pasará nada, pero una vez que se acabe moriremos ante cualquier contacto con cualquier alienígena.

Estrategias

A la hora de jugar cabe elegir entre dos estrategias alternativas; la primera de ellas consiste en ir rellenando los bordes de la pantalla hasta conseguir un ochenta por ciento, y la segunda es divi-



Acorralando al enemigo en un espacio reducido conseguiremos más puntos. (Amiga)

> ***"El tema común del juego es sencillo, ir rellenando áreas de pantalla hasta conseguir un 80% como mínimo, pero la cosa se complica cuando aparecen los dichosos enemigos."***

dir la pantalla en dos partes, luego en cuatro, ocho y así sucesivamente hasta que el enemigo queda arrinconado.

El primer método es más sencillo de llevar a cabo, pero nos puede llevar mucho tiempo el conseguirlo; mientras que el segundo, aunque plantea más riesgo, es quizás el mejor, ya que al ir dividiendo la pantalla sucesivamente el enemigo se queda con menos campo de acción.

El truco consiste en partir de la mitad de la pantalla y llegar hasta la parte superior de la misma pero sin llegar a cerrar el área. La forma de realizarlo depende de lo intrépido que sea cada jugador, pero la más recomendable es ir haciendo subir poco a poco una pequeña columnita. Una vez hecho esto nos situamos en la mitad de la pantalla en la que haya quedado el enemigo y hacemos lo mismo hacia el borde de la misma (¡sin completar el área!). Haciendo esto varias veces conseguiremos dejar un espacio muy pequeño, con lo cual no le queda al enemigo otra opción que reducirse de tamaño. Este es el momento ideal para conseguir encerrarlo consiguiendo seguramente más del ochenta por cien de la pantalla. Hay que tener en cuenta que a mayor porcentaje, mayor puntuación conseguiremos; y ésta será mucho más alta si conseguimos terminar la pantalla con más del noventa y cinco por ciento.

Diversas formas de morir

No podemos olvidar que hemos de ser muy cuidadosos en nuestro empeño ya que los bichitos pequeños son muy inquietos, y a veces van a por ti, y que los bichos grandes suelen disparar. Para liberarnos de ellos, además de lo dicho antes, podemos hacerlo con disparos normales o de láser.

Como parece lógico cada vez que seamos tocados por un enemigo moriremos en el acto y apareceremos en el mismo lugar de la pantalla donde abandonamos por última vez la vida.

Si en un momento de alevosía decidimos salir a por todas y cualquiera de los contrarios consigue interceptar el rastro que vamos dejando encontraremos que en ese lugar aparece una carga eléctrica que inexorablemente se dirige hacia nosotros, y que también acabará con nuestra vida si no conseguimos acabar el área que estábamos haciendo. Esto supone una diferencia con GALS PANIC o el QUIX ya que en estos juegos se pierde la vida cada vez que sucede esto.

Final fácil

Hay una forma muy rápida de conseguir acabar la pantalla, y es consiguiendo la velocidad de uno de los cuadrados de bonus. Yendo deprisa podemos lanzarnos a conseguir áreas con casi absoluta certeza, a no ser que nos estrellemos con el enemigo, de que terminaremos la pantalla. Como veréis esto representa una ventaja ya que si algún bichito intercepta nuestro rastro, el disparo que viene hacia nosotros es casi seguro que no nos alcanzará. Por otro lado presenta el inconveniente que acabemos pronto la fase, o que al ir a lo loco perdamos la vida.

Bonos

Los símbolos que pueden aparecer tras los recuadros en la pantalla son:

P: ???

C: Destruye a todos los pequeños enemigos y nos deja el campo libre para que acabemos tranquilamente con el grande.

T: Paraliza a todos los enemigos durante diez segundos, durante los cuales deberemos aprovechar al máximo para acorralarlos.

L: Dota nuestro escaso o nulo armamento con un potente láser. Para poder utilizarlo debemos elegir la dirección y a continuación pulsar el botón de disparo. El inconveniente es que no es ilimitado. Con él podemos eliminar a todos los enemigos.

Estrella: Nos proporciona un disparo sencillo.

S: Suministra una terrible aceleración a nuestro módulo, que bien canalizada hará que terminemos la pantalla rápidamente.



El enemigo disminuye su tamaño en los recintos pequeños. (Amiga)

"No podemos olvidar que hemos de ser muy cuidadosos en nuestro empeño ya que los alienígenas pequeños son muy inquietos, y los grandes suelen disparar."



Sonidos: 8
Gráficos: 6
Adicción: 7

Versión comentada: AMIGA

Como comentario final podemos añadir que es un juego entretenido que estimula la inteligencia y los reflejos. Está bien conseguido pero tiene pocos alicientes, ya que cada fase es repetición de la anterior pero con distintos fondos, enemigos, y disposición de los recuadros de bonus.

Otras versiones:

Amiga, PC, Atari ST, Commodore 64, Spectrum y Amstrad CPC.

Creador:

EMPIRE

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Posibilidad de coger bonus.

Lo peor:

No poder jugar dos a la vez.

CONCURSO VOLFIELD-PROEIN S.A.

Si has comprado este fabuloso videojuego distribuido por PROEIN S.A. y eres un buen jugador: tienes la oportunidad de ganar un fabuloso DISCMAN de Sony. Para ello sólo tienes que responder correctamente las siguientes preguntas:

1. ¿QUE ASPECTO TIENE EL ENEMIGO DE LA PRIMERA FASE?
a) Un ciempiés
b) Una lagartija
c) Un robot

2. ¿QUE DISPARA EL ENEMIGO DE LA SEGUNDA FASE?
a) Rayos láser
b) Bolitas rojas
c) Misiles

3. ¿CUANTOS PUNTOS SE OBTIENEN AL CONSEGUIR UN 90%?
a) 15.000 pts.
b) 20.000 pts.
c) 30.000 pts.

4. ¿QUE FORMA TIENEN LOS ENEMIGOS DE LA TERCERA FASE?
a) Cuadrada
b) De mano
c) De robot

5. EL ENEMIGO DE LA QUINTA FASE PARECE UN INSECTO. ¿CUAL?
a) Una mariquita
b) Un mosquito
c) Un abejorro



Rápido, recorta este cupón y mándalo a: MEGAOCIO - CONCURSO VOLFIELD - C/García de Paredes 76D 1Izq - 28040 MADRID. Hay dos magníficos DISCMAN en juego. La relación de ganadores saldrá en el mes de Febrero y la última fecha de recepción de cartas para el concurso es el día 10 Enero.


Despega con el AH-73M THUNDERHAWK
y demuestra tu habilidad en el gran conflicto mundial.
THUNDERHAWK
AH-73M
Colócate en el puesto del piloto de este helicóptero Gunship multifunción, equipado con lo último en tecnología y armamento.
Experimenta el sistema de gráficos tridimensionales más rápido del mercado.
Desde la impresionante introducción animada hasta el final de tu primera misión, THUNDERHAWK TE GARANTIZA UN 100% DE ACCION BAJO TU CONTROL.
CORE
DESIGN LIMITED
LA
PIRATERIA
ES DELITO
PROEIN
SOFT LINE
PROEIN SOFT LINE
Marques de Monteagudo, 22, Bajo
Tels. 361 04 32 - 361 05 29
28028 Madrid.

JUEGOS

HUNTER

Sabotaje tras las líneas enemigas

HUNTER es la nueva creación de Activision que nos introduce en el apasionante tema del espionaje a través de un fascinante juego con gráficos tridimensionales.



En algunos cuarteles encontramos objetos útiles para nuestra misión. (Amiga)

Hunter es un cuerpo elite de operaciones cuyo comandante en jefe es el general Dartus. A Dartus hace tiempo que se le encomendó la creación de un cuerpo especial que estuviera preparado para llevar a cabo todo tipo de acciones de comando y de sabotaje, que supiera manejar todo tipo de armas y vehículos y que estuviera familiarizado con el terreno enemigo.

Este proyecto es altamente secreto y fue puesto en marcha ante el temor de que el territorio vecino de Mainland planeara alguna operación de caracter ofensivo. Puesto que sus ejercitos son más numerosos sería impesable combatirlo con sus propios medios, por eso fueron creado los Hunters, entrenados para infiltrarse tras las líneas emeigas, aprovechando cualquier debilidad en sus flancos y llevando a cabo todo tipo de acciones de hostigamiento y sabotaje contra el enemigo.

Esta vez los servicios de inteligencia no se habían equivocado, las sospechas de que los movimientos de tropas en el país vecino no se trataban de una simple maniobra militar eran ciertas. John Martin, el contacto en el archipiélago confirmó los rumores. La invasión del archipiélago



Antes que estrellarnos con el helicóptero, es mejor saltar en paracaídas. (Amiga)

por las tropas de Mainland parece que no ha logrado su objetivo, pero la mitad de las islas están bajo el control del ejército ocupante.

En un mensaje del presidente emitido por el servicio de noticias de la radio, éste se dirigía hacia la población incitándoles a resistir hasta que el enemigo fuera totalmente expulsado de nuestras tierras.

Ahora es cuando entran en acción los hunters, la jugada secreta del presidente y que pueden decidir el futuro de las acciones militares que se realizen.

El juego

Aquí es donde nosotros empezamos a jugar. Cuando el jugador seleccione la opción de empezar se llevará una agradable sorpresa pues se encontrará como si estuviera ante un nuevo mundo creado por el ordenador. El paisaje ha sido creado con gráficos tridimensionales usando para ello gráficos vectoriales, en el que parece que no hay limitaciones de movimientos ni de acciones de ningún tipo. La sorpresa es total pues parece que podemos hacer todo tipo de acciones y desplazarnos por cualquier elemento con total libertad, lo que le da una sensación al juego de realismo absoluto, es como si estuviéramos en um mundo computerizado copiado del real.

Nosotros manejamos uno de los Hunters que nada más aparecer en territorio enemigo debe buscar los elementos necesarios para completar con éxito nuestra misión y deberá utilizar también los vehículos que encuentre por su camino, éste es uno de los aspectos más realistas pues gracias a ellos nos podemos mover por el aire, el mar o la tierra. Es algo impresionante que le da un grado altísimo de originalidad, realismo y adicción que resulta increíble pensar que se hayan combinado de esa manera para dar el resultado obtenido.

Las opciones

Una vez cargado el programa, aparecerá en la pantalla un menú con una serie de opciones que son las siguientes: ver jugador, que nos mostrará a nuestro personaje así como su graduación y estado; empezar una partida nueva; operaciones con el disco, que nos permitirá grabar y cargar nuestra posición a lo largo de toda la partida; y demo, que nos hará un demostración de las posibiladades del juego. Si se ha elegido la opción de empezar una nueva partida aparecerá otro nuevo menú con sus correspondientes opciones.

Hay dos modos de juego, uno denominado Misiones, en el que se tendrá que llevar a cabo la misión que se nos encomiende, tales como destruir una antena de radar, atacar un edificio hostil o destruir un bunker enemigo, misiones todas ellas que deberán realizarse lo más rápidamente posible y que forman parte del plan para preparar la reconquista del archipiélago. El otro modo de juego se llama Acción y es en el que verdaderamente empieza el juego, pues aquí es donde se libra la lucha final.

Las misiones

Una vez que se ha escogido una de las dos opciones del inicio del juego, se nos informará de la misión que hay que realizar, de los blancos que hay que destruir y se nos dará una fecha antes de la cual hay que completar la misión y regresar a la base, de lo contrario la misión habrá fracasado. Tam-



El jeep sirve para avanzar a través del campo. (Amiga)

bién se nos pide que introduzcamos el nombre de nuestro Hunter.

Las misiones se realizan paso por paso, es decir primero se nos darán las coordenadas del objetivo, situadas en el libro de operaciones, para ello hay que buscar este manual, luego hay que emcontrar el armamento necesario, ir hacia el objetivo, destruirlo y así sucesivamente con el siguiente hasta que se haya completado la misión.

Los vehículos

Este es uno de los aspectos más interesantes del juego y que le da una gran jugabilidad. Por el terreno encontraremos todo tipo de vehículos en los que basta con aproximarse a ellos para ponerse a sus mandos y que nos ayudarán a desplazarnos, luchar contra el enemigo o como medio de transporte. Estos vehículos son muy variados y cada uno de ellos tiene sus propias características. Entre los vehículos que podemos manejar están el camión, de tipo militar con chasis reforzado pero no armado, muy útil para el transporte; el coche civil, sin armas ni protección; la ambulancia, que generalmente se encuentra cerca del hospital, no está armada, pero gracias a ella nos podemos aprovechar de la protección que supone estar en un vehículo de la cruz roja, con lo que los enemigos no nos dispararán y así podremos realizar tareas de reconocimiento de los blancos sin ningún problema; el tanque 1, ligero y rápido diseñado para el ataque sorpresa, armado con un cañón de 80 milímetros de considerable potencia de fuego; el tanque 2, tanque pesado, diseñado para el asalto frontal, blindado y con un cañón de 80 milímetros, es un arma altamente disuasoria, recomendada para la lucha en campo abierto; la lancha, con la que nos podremos desplazar por el mar, equipada con dos motores fuera borda de 200 caballos de potencia, sólo tiene un enemigo y es el torpedo homing; el hovercraft, cuyo colchón de aire nos permitirá el desplazamiento por la tierra y por el mar, sus ventajas están claras; la tabla de windsurf, éste medio de transporte tiene la ventaja de que no necesita combustible para desplazarse, pero tiene la desventaja de que se tardará mucho más tiempo que en la lancha, el helicóptero, que nos permitirá desplazarnos por el aire y que está armado con un cañón.

Hay que tener en cuenta que los enemigos también cuentan con estos vehículos, así que habrá que plante-



El helicóptero.



La lancha.



El coche.



A pie



El tanque.

arse una estrategia a la hora de luchar. También hay que considerar que los vehículos a motor consumen combustible y que cuando este se acabe habrá que abandonar el vehículo y buscarse otro medio de locomoción.

Los movimentos están perfectamente simulados y cuidados al mínimo detalle, así pues si nos encontramos en la lancha o en la tabla de windsurf y nos destruyen el vehículo habrá que alcanzar a nado la orilla más próxima, o como nos podemos lanzar en paracaídas desde el helicóptero.

El manejo

Debido a la gran cantidad de acciones que puede realizar nuestro personaje, el control puede resular al principio un poco complicado, pero luego uno se acostumbra y no existe ningún tipo de problemas. Para movernos con los vehículos se utiliza el joystick y todos se manejan de la misma manera, ningún tipo de problemas. Para movernos con los vehículos se utiliza el joystick y todos se manejan de la misma manera, aunque hay alguna excepción como ocurre con el helicóptero. El ratón sirve para manejar el tablero de mandos, donde se encuentran todos los objetos que transportamos asi como los indicadores de estado del juego. Por último hay que decir que también se emplea el teclado para activar algunas armas y modificar las opciones del juego. Junto al programa viene una tabla de referencia que nos ayudará en nuestra labor.

José Dos Santos



La tabla de windsurf.

Esta vez los servicios de inteligencia no se habían equivocado, las sospechas de que los movimientos de tropas en el país vecino no se trataban de una simple maniobra militar eran ciertas. John Martin, el contacto en el archipiélago confirmó

Versión comentada: AMIGA

Cuando parecía que Activision estaba atravesando un mal momento vuelve a la carga con más ánimos que nunca y HUNTER es una muestra de ello en el que se refleja ese espíritu de lucha e innovación. Magnífico y algo sorprendente: "original".

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

ACTIVISION

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

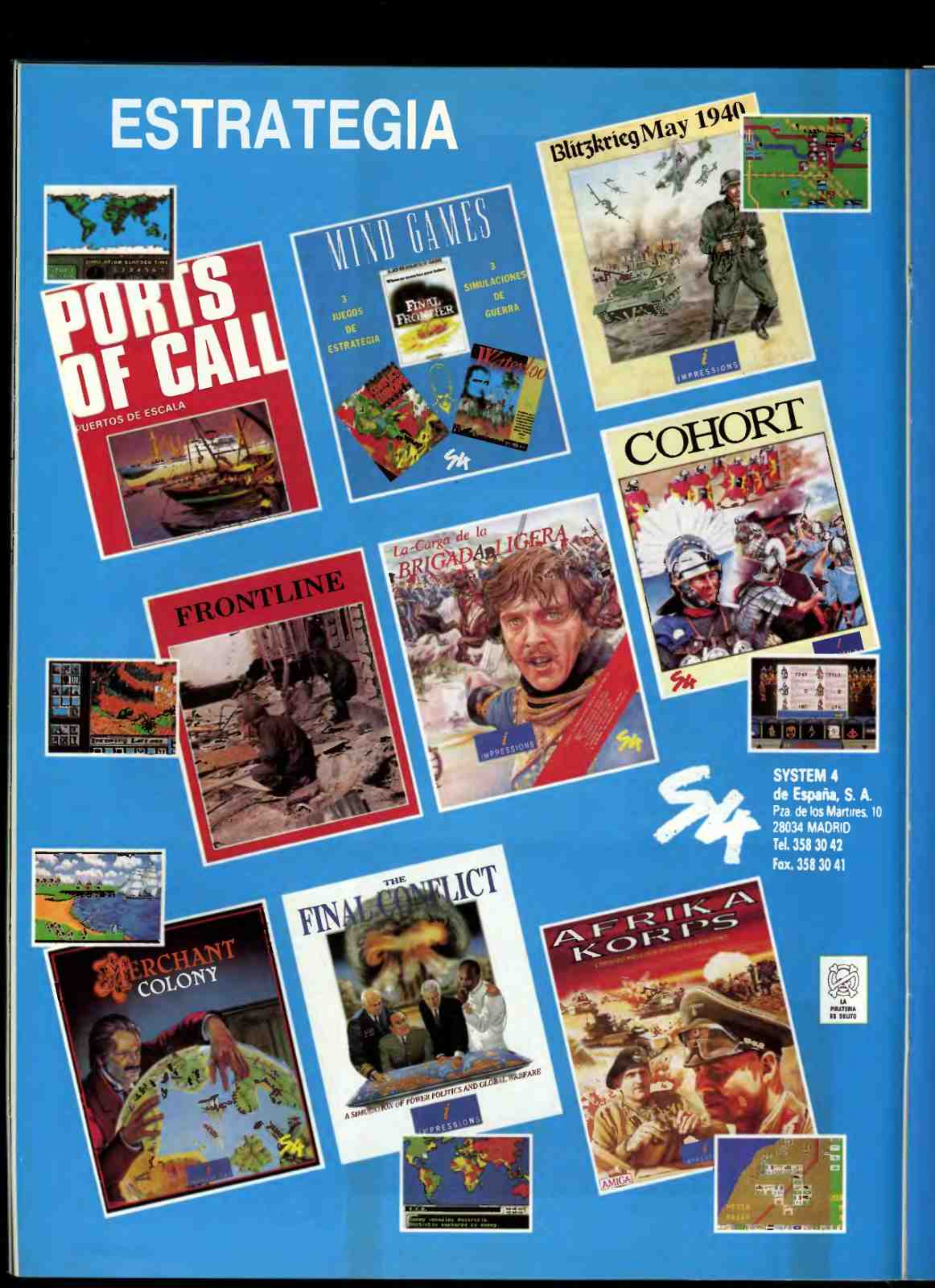
La simulación de los vehículos

Lo peor:

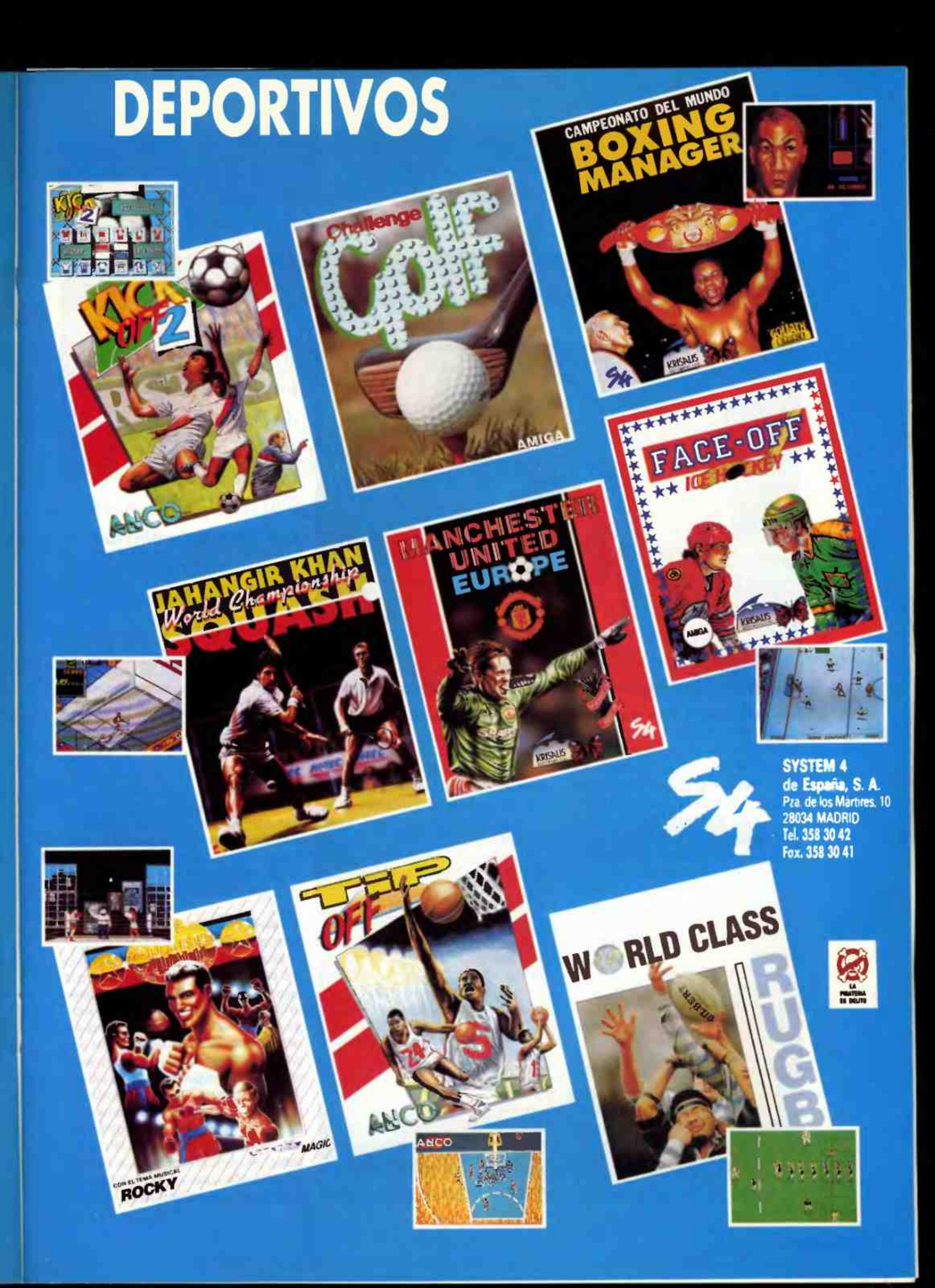
Escasez de sonido.



Sonidos: 7
Gráficos: 5
Adicción: 9



ESTRATEGIA
PORTS OF CALL
PUERTOS DE ESCALA
MIND GAMES
3 JUEGOS DE ESTRATEGIA
3 SIMULACIONES DE GUERRA
Blitzkrieg May 1940
IMPRESSIONS
COHORT
FRONTLINE
La Carga de la BRIGADA LIGERA
IMPRESSIONS
SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Martires, 10
28034 MADRID
Tel. 358 30 42
Fax. 358 30 41
THE FINAL CONFLICT
A SIMULATION OF POWER POLITICS AND GLOBAL WARFARE
IMPRESSIONS
MERCHANT COLONY
AFRIKA KORPS
AMIGA
LA PIRATERIA ES DELITO



DEPORTIVOS
KICK OFF 2
ANCO
Challenge Golf
AMIGA
CAMPEONATO DEL MUNDO
BOXING MANAGER
KRISALIS
FACE-OFF
ICE HOCKEY
KRISALIS
AMIGA
JAHANGIR KHAN
World Championship
SQUASH
MANCHESTER UNITED EUROPE
KRISALIS
SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Martires, 10
28034 MADRID
Tel. 358 30 42
Fax. 358 30 41
TIP OFF
ANCO
MAGIC
CON EL TEMA MUSICAL
ROCKY
WORLD CLASS
RUGBY
LA PIRATERIA ES DELITO

JUEGOS

EL VIAJE DE COLON

La originalidad ante todo



El juego de Colón ha sido realizado con motivo del Quinto Centenario.

De la mano de Micronet, una empresa española dedicada tradicionalmente a la informática profesional y al sector Multimedia, nos llega un ambicioso proyecto realizado con motivo del Quinto Centenario del Descubrimiento de América.

"El viaje de Colon" es un extenso programa (más de CUATRO MEGABYTES de memoria) que reúne varios tipos de juegos diferentes en uno sólo. El objetivo principal del programa es conseguir llegar a América y desembarcar en las mejores condiciones posibles. En el juego influyen varios factores diferentes que tienen poco que ver con la navegación.

El usuario debe elegir la tripulación de marineros con los que navegará en cada partida, teniendo en cuenta que cada uno tiene unas características especiales que pueden influir de forma decisiva en el desarrollo del juego. Existe un marinero rebelde, que puede incitar al motín al resto de sus compañeros en determinadas zonas, sendos marineros borrachos y comilones que toman raciones de bebida y comida extras respectivamente, haciendo peligrar las reservas de víveres, un marinero enfermo que puede contagiar la enfermedad a toda la tripulación y un marinero mentiroso que puede jugarnos alguna mala pasada al dar pistas falsas sobre la existencia de tierra. De esta forma, hay que tratar de averiguar, partida tras partida, cuál es la cualidad de cada marinero para llegar a enrolar la tripulación idónea.

"El juego de Colon" es, ante todo, un completo simulador de navegación con los medios propios de la época, es decir, los mínimos. El jugador parte del puerto de Palos de la Frontera y se enfrenta por primera vez a los mandos de la carabela. En la pantalla de juego aparecen varios indicadores que informan sobre el estado del mar, los vientos y las corrientes. A través del ratón o el teclado, se puede cambiar la orientación de las velas, la superficie que se despliega de las mismas, controlar el timón, tener información aproximada de la fuerza del viento en cada momento, las corrientes marinas, la distancia recorrida, y el rumbo actual, reflejado en la rosa de los vientos. Por otra parte está la pantalla de navegación, donde aparece la carabela en el mar vista desde una posición seleccionable por el jugador: babor, estribor, popa y proa.

Cuando la flecha del cursor llega al extremo superior de la pantalla aparece una barra de menú con las siguientes posibilidades: opciones de juego, mapas y opciones de disco. La primera de ellas tiene a su vez varios submenús que se despliegan en forma de pergaminos. El menú de instrumentos permite utilizar: la sondaleza, para medir la profundidad en un momento dado, el cuaderno de bitácora, donde se anotan los aspectos más importantes de la navegación, latitud, longitud, hora actual, observaciones, velocidad estimativa, etc., y, por último, la ballestilla, que es un instrumento para calcular de forma aproximada la



El menú inicial sirve para ambientar el programa al comienzo.

latitud. La ballestilla es en realidad un pequeño juego, pues al elegir esta opción aparece en la pantalla de navegación dicho instrumento moviéndose con el balanceo del barco, y hay que conseguir centrarlo en el sol (si la medición se efectúa de día) o en la estrella polar (si, por el contrario, la medición se realiza de noche). El cálculo de la latitud será más o menos acertado en función de nuestra destreza.

Las acciones posibles son las siguientes:

- Desembarcar, si hay una costa cercana y el ancla está fondeada.

- Fondear o levar el ancla.

- Adrizar, esta opción sirve para evitar que la nave zozobre en medio de un ciclón o una tempestad, sólo estará activa si se ha recogido previamente el mástil que se utilizará como ancla tormentera.

- Reponer mástil, sólo estará activa si se dispone de un mástil de reserva y el palo mayor se ha roto a consecuencia de entrar en una tormenta con las velas puestas.

- Pescar, al igual que la ballestilla, es un pequeño juego de reflejos en el que hay que levantar la caña de pescar lo más rápido posible cuando creamos que ha picado un pez. Su finalidad es la de aumentar las reservas de comida. Sólo se consigue pescar algo en determinadas zonas.

- Pedir pregunta, en determinadas ocasiones, el programa hace de forma automática preguntas relacionadas con el Descubrimiento, los instrumentos y la época, en general. En la pantalla aparece un pergamino con un reloj de arena, una pregunta y tres posibles respuestas entre las que hay que elegir una. De su contestación depende que los posibles eventos que suceden a lo largo del trayecto sean más o menos favorables o, si el índice de aciertos es muy bajo, los efectos pueden llegar a ser incluso catastróficos.

- Recoger objeto, sirve para recoger del mar las diferentes cosas que se pueden encontrar: mástiles procedentes de naufragios de otras embarcaciones, plantas medicinales, barriles con gusanos que se comen la madera del barco, etc.

El menú de estadísticas es de carácter meramente informativo y gracias a él se pueden conocer la cantidad de comida y bebida restante, el estado del casco, el número de marineros disponibles y enfermos, el estado de la moral de la tripulación, etc., así como los datos de los porcentajes referidos a las preguntas: número total de preguntas, aciertos y fallos.

Dentro del menú de mapas se puede ver el mapa completo (con América incluida) y la carta naútica, donde se representa la ruta estimativa seguida por nuestra carabela. Esta ruta no tiene que coincidir forzosamente con la real, (de hecho no coincide casi nunca), ya que la calcula el programa en función del número de anotaciones en el cuaderno de bitácora y de su exactitud. De esta forma, para que la ruta estimativa sea lo más precisa posible hay que anotar nuestra posición antes y después de cambiar de rumbo. Para afinar más el cálculo, se puede utilizar la ballestilla para ajustar la latitud.

El juego también permite cargar y salvar partidas de disco en cualquier momento, (opción imprescindible ya que el viaje puede alargarse bastante en función del modo de juego elegido). El programa, en su modalidad más simple de juego, consiste en llegar navegando a América (cosa nada



Izando el ancla para navegar a toda vela.

fácil si los vientos y corrientes no son los adecuados) y permite elegir una forma de juego en el que el objetivo es llegar a América también, pero además, hay que buscar por el océano once barriles que contienen pergaminos con las diferentes partes de la plegaria que Colón leyó al arribar al nuevo mundo.

Hasta aquí, se ha descrito más o menos los aspectos más relevantes del programa y sus objetivos. Sin embargo, falta no lo más importante, pero si lo más vistoso del juego: los eventos. A lo largo cada partida, en función de la tripulación elegida, la posición de la carabela y el clima, pueden presentarse un gran número de situaciones que llevan asociadas animaciones en ventanas auxiliares o en la propia ventana de navegación. Por ejemplo, se puede ver la imágen de un marinero comiendo o bebiendo si se ha tenido la mala suerte de elegirlos.

En determinadas condiciones, los marineros pueden hacer un intento de motín si su estado de moral está muy crispado e incluso llegar a arrojar a Colón al mar si no hacemos algo que les agrade. En algunas zonas peligrosas podemos ser perseguidos por los corsarios franceses, en cuyo caso habrá que desplegar todas las velas para evitar ser alcanzado y hundido a cañonazos.

Al llegar al Mar de los Sargazos la nave puede quedar inmovilizada por las algas y es necesario acertar una pregunta para poderse mover.

Mención aparte merecen los eventos relacionados con el clima. Hay zonas en las que es muy probable ser sorprendido por una tormenta (generalmente en el norte), con peligro de perder la nave. El cielo se transforma en un gran nubarrón gris y toda la pantalla se ilumina con los relámpagos. El palo mayor puede romperse si las velas están desplegadas y la nave, irse al garete si no se dispone de un mástil para adrizar. En la animacióu de adrizar se ve perfectamente como se lanza el tronco al agua atado por la cuerda a la carabela, y esta, se va enderezando poco a poco.

El ciclón es bastante más peligroso y espectacular, aparece en el sur y al informar el vigia de su proximidad, hay que arriar todas las velas para evitar que se rompa el palo mayor.

En determinadas ocasiones aparecen pergaminos con la imagen del vigía o de Colón para advertirnos de la proximidad de tierra, objetos o peligros cercanos.

Al llegar a América, se debe desembarcar y es fácil pegarse un buen chasco al ser capturado por los caníbales de la isla de Can-Iba, o morir ensartado por las lanzas de indios hostiles, ya que no todas las costas son válidas para desembarcar.

En fin, se podría escribir muchas más cosas sobre este "Juego de Colón" ya que por aparecer, aparecen piratas que nos persiguen, corsarios que hunden la nave, meteoritos que caen sobre la carabela, y hasta monstruos marinos de la mitología de la época. Sin embargo, creemos que es preferible que las vayáis descubriendo vosotros jugando poco a poco.

Los gráficos son simplemente impresionantes. El programa corre únicamente en VGA en la resolución de 640*480, y las animaciones rebosan



A llegar la noche el cielo se oscurece y varios peligros acechan a nuestra carabela.



Para medir la latitud sin sol, se utiliza la ballestilla y se apunta a la estrella polar. ¿Sabes encontrarla?



De día es más fácil hacer las mediciones.

realismo en cada detalle. La animación del mar, el suave movimiento de la carabela y ¡ cómo no !, los cambios de paleta del cielo que se oscurece y aclara en función de la hora del día. El resto de las animaciones es mejor verlas, aunque os podéis hacer una idea de su calidad con las fotos que aparecen en este comentario.

El único aspecto flojo de este juego es el sonido, ya que carece de opciones para tarjetas de sonido como Sound Blaster o Ad Lib, parece lógico que un programa de esta categoría las hubiera incorporado. A pesar de todo, un juegazo.

GLOSARIO DE TERMINOS DE LA EPOCA

-Adrizar. Acción de lanzar un ancla tormentera al agua para evitar que la nave escore demasiado y vuelque en ciclones y tormentas.

-Ampolleta. Reloj de arena que servía para medir el tiempo en la antigüedad.

-Ballestilla. Instrumento para medir la latitud aproximada tanto de día como de noche.

-Broma. Especie de molusco-crustaceo, parecido a un gusano, que se come la madera del casco del barco.

-Carta náutica. Mapa en el que se anota la ruta de estima seguida.

-Cuaderno de Bitácora. Cuaderno en el que se hacen las anotaciones de las diferentes mediciones con respecto al rumbo, latitud, longitud, fecha y observaciones.

-Escorar. Inclinarse excesivamente el casco de la nave hasta llegar a volcar.

-Rezumeo. Inundación paulatina del casco debido al mal estado de la madera del mismo o de las vías de agua.

-Sondaleza. Cuerda con un peso atado a uno de sus extremos que se utiliza para medir la profundidad antes de desembarcar en una costa.



El mapa completo refleja nuestra posición.



Hay que responder a la pregunta antes de que la arena del reloj caiga totalmente.



Colón informa al jugador de que algo grave ha sucedido.

"El juego de Colon" es, ante todo, un completo simulador de navegación con los medios propios de la época

Versión comentada: PC

El viaje de Colón es un ambicioso proyecto de juntar varios tipos de juegos en uno: simuladores, estrategia, reflejos, etc, pero en esencia, es un simulador de navegación. Tiene montones de detalles originales, varios subjuegos de habilidad como la ballestilla o la pesca, e incluso un sistema de preguntas estilo Trivial Pursuit.
De momento sólo en PC.

Otras versiones:

De momento sólo en PC.

Creador:

MICRONET

Distribuidor:

MICRONET

Lo mejor:

Los gráficos.

Lo peor:

El sonido.

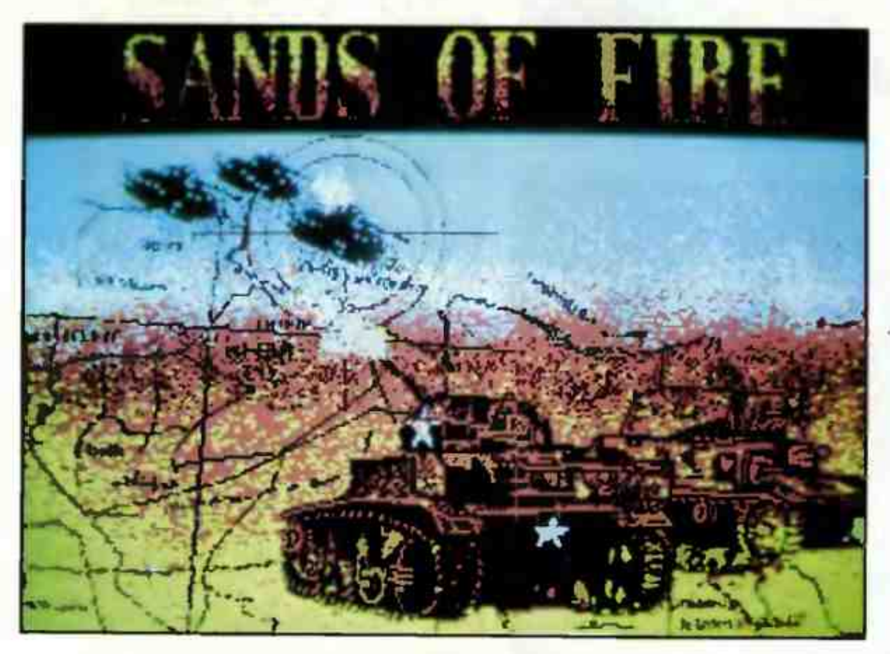


Sonidos: 8
Gráficos: 7
Adicción: 8

SANDS OF FIRE

Otra de tanques

Una muestra más de simulación en tres dimensiones que carece de aliciente, tanto por la temática como por la lentitud de los movimientos.



Los tanques, armas novedosas y efectivas durante la primera y Segunda Guerra Mundial, pasan hoy día a un segundo plano en las batallas por dos claros motivos: El alto desarrollo en la investigación de técnicas efectivas de combate pone de manifiesto que la aviación es parte esencial e imprescindible a la hora de tomar posiciones y diezmar considerablemente al enemigo, no sólo por la rapidez de sus movimientos, sino también por la gran precisión y poder de los nuevos misiles. El otro factor que reduce la operatividad de los mismos es por cuestiones externas, como son las políticas de desarme y los acuerdos bilaterales y multilaterales.

Todos tuvimos la ocasión de ver en directo la última gran batalla del Golfo Pérsico y pudimos comprobar el escaso papel que tomaron los tanques, ya que eran bloqueados constantemente por la aviación.

El juego se desarrolla durante la Segunda Guerra Mundial, época en que las batallas terrestres tenían gran importancia. Los alemanes plantearon una gran innovación al ser los primeros en utilizar medios combinados de batalla eficientemente, es decir, combinar la infantería, los carros de combate, y el poder aéreo; todo ello supervisado y apoyado por un gran desarrollo técnico por parte de ingenieros. Los tanques iban evolucionando y blindándose cada vez más a medida que se aumentaba el armamento antitanque.

Los distintos progresos iban encaminados a aumentar la potencia y el alcance de disparo, a realizar maniobras aparentemente rápidas y estratégicas, y a la pronta localización del enemigo, al igual que la defensa contra ataques aéreos, aunque en la Segunda Guerra Mundial los ataques solían ser cercanos.

Objetivos

El objetivo de Sands of Fire es representar con exactitud la ansidedad y el peligro inmediato en la guerra del desierto. Tendrás la posibilidad de dirigir a un grupo de hombres por el desierto, y por tu bien; y por el de ellos, más vale que consigas salir ileso de la misión; cosa que por cierto parece casi imposible.

Puedes participar en cuatro batallas diferentes, todas ellas basadas en combates reales en el norte de Africa. Los objetivos serán como los de cualquier comandante: Completar el objetivo de la misión, eliminar o inutilizar la mayor cantidad de posibles enemigos y conservar ilesos la mayoría de tus tanques a la vez que se hace un uso efectivo de la munición.

Desde mi punto de vista, lanzar un juego de estas características a un mercado, donde el usuario medio está entre 15 y 25 años, es un poco absurdo; ya que estos juegos debían ponerse a disposición de auténticos militares para demostrar su habilidad, o suministrárselos a los supervivientes de la Segunda Guerra Mundial para que así vean en qué acertaron o en que fallaron. La razón de esta crítica es que, por mucho que lo intente un chico joven e inexperto en la materia táctica bélica, no va a poder conseguir resultados mínimamente satisfactorios, y lo que sí va a conseguir es dejar de jugar a los pocos minutos de empezar. Aparte de las opiniones personales, que son muy criticables, vamos a pasar a hacer un comentario del juego.

Duros comienzos

A la hora de comenzar a jugar tenemos varias posibilidades: Aventu-



Situación de las confrontaciones. (PC VGA)

rarte por las arenas directamente en el modo de prueba, o ejecutar el modo demo. Aconsejamos que utilices esta opción para familiarizarte con el escenario y con los mandos del tanque, si no quieres ir dando tumbos por ahí.

Una vez hayas conseguido hacer tus primeros pinitos puedes prepararte para entrar en lo que realmente en el juego, con una batalla simple, o una campaña completa o una pista de entrenamiento.

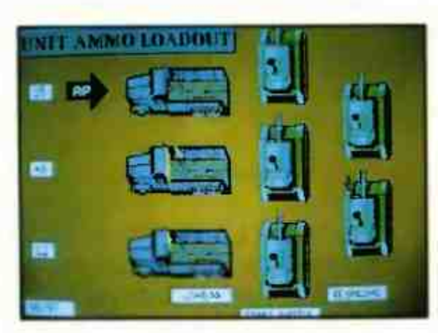
Si eliges el último modo tendrás la oportunidad de desarrollar tareas diferentes en cada uno de los tanques, ya que estos pueden ser elegidos, junto con las unidades a dirigir (esto no lo podrás hacer en un área de batalla o en una campaña completa).

Una vez entres en la pista de simulación aparecerán grupos de enemigos para que luego puedas identificarlos en las batallas reales.

Si eliges las batallas de área tendrás enfrentamientos en un área geográfica determinada elegida por ti, mientras que si optas por la campaña completa debes elegir la campaña norteamericana o la británica.

A continuación se mostrarán las órdenes y el tipo de batalla que debes llevar a cabo, y cómo no, la elección de la munición con los límites consecuentes.

Una vez seleccionado todo puedes elegir entre conducir el tanque o ir en el puesto del comandante el la parte de la torreta. Existe la opción de "piloto automático", que te permite llegar al destino sin ninguna preocupación de perderte en el desierto.



Seleccionando las unidades de combate. (PC VGA)

A la hora de establecer combate podrás usar la ametralladora para distancias cortas y vehículos no blindados; o los obuses para distancias más largas. El método para utilizarlas en disparar, abrir la portezuela para que salga el casco del misil y meter otra manualmente.

La misión finaliza por cuatro motivos: Has destruido a todos los enemigos, los enemigos han conseguido destruir todas tus tropas, los enemigos destruyen tu tanque o ambos bandos se retiren por detrás de las líneas defensivas.

Una vez termine la batalla se te dará una evaluación positiva de los resultados obtenidos, pudiendo llegar incluso a conseguir ascensos, medallas o premios. Si has sido herido no podrás participar en las siguientes batallas hasta que te hayas recuperado totalmente.

MISIONES

Hay dos tipos de misiones:

Con carácter defensivo tenemos "Aguantar a toda costa", que consiste en no entregar la posición cueste lo que cueste, y sin ningún tipo de refuerzo, y la "Acción de retraso" en la que el enemigo tiene unas fuerzas superiores que las tuyas y tienes que consegui hacerlas retroceder mientras vienen refuerzos.

Con carácter ofensivo están "Probar el frente", donde tienes que evaluar las posibilidades del enemigo y destruir todos los objetivos que aparezcan, la "Incursión", donde tienes que infiltrarte en el territorio enemigo y destruir su retaguardia hasta esperar nuevos apoyos, aunque también tienes la posibilidad de regresar, y el "Objetivo", que consiste en infiltrarte y hacerte con un objetivo determinado cueste lo que cueste.

Dependiendo del tipo de misión tu estrategia y movimientos tendrán que ser distintos.

Como te imaginarás tienes que tratar de apuntar constantemente al enemigo y disparar a las zonas del tanque que tengan menor blindaje, teniendo en cuenta que tienes que cambiar los misiles rápidamente para neutralizar al objetivo lo más pronto posible.



En el interior del tanque. (PC VGA)

También hay que tener en cuenta que diriges una escuadra de tanques, y que ellos seguirán todos tus movimientos. Si avanzas en zig-zag ellos también lo harán, al igual que si gastas misiles inútilmente o si tienes un porcentaje de aciertos muy alto.

El juego es sencillamente complicado si pretendes conseguir los objetivos. Aparte hay que usar un gran número de teclas, aunque los usuarios de ratón lo tienen más fácil. También soporta Adlib.

Por último hay que decir que las batallas pueden irse grabando a medida que se van consiguiendo los objetivos, y además las puntuaciones también se grabarán.

Versión comentada: PC

Juego lento y complicado con escasa perspectiva.

Otras versiones:

Sólo PC.

Creador:

THREE-SIXTY.

Distribuidor:

DRO SOFT.

Lo mejor:

Simulador de batallas reales.

Lo peor:

Para jugadores selectivos. Algunas imágenes salen con error.

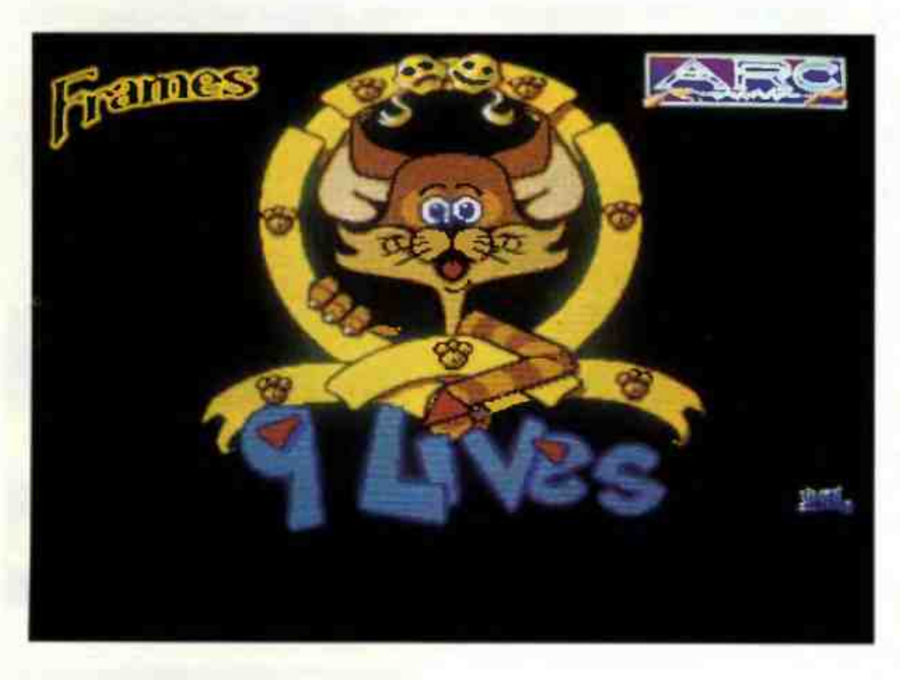


Sonidos: 0
Gráficos: 5
Adicción: 4

9 LIVES

Creo que he visto un lindo gatito

El gato Bob tiene una gatita en cada ciudad, pero hay una en especial que le llega al fondo de su corazón; Claudette. Claudette tiene los ojos más grandes que hayas visto nunca, y Bob pretende hacer de ella su reina. Bob va a mauyarla todas las noches una canción de amor, pero llega a tiempo para ver cómo su amada es secuestrada en una cesta por los hombres de un científico loco. ¡Qué terribles experimentos harán con ella! ¿Llegará Bob a tiempo para salvarla?.



¡Simplemente alucinante!. No se podía esperar menos de un juego de plataformas. 9 Lives tiene cuatro niveles distintos con más de 100 habitaciones en cada uno. Tendremos que explorarlos concienzudamente para salvar a 6 colegas que están presos por los científicos locos y solamente el mapeado de cada fase puede llevarnos horas.

Este juego muestra especiales características que hacen que te agrade sólo a primera vista. Para empezar nosotros manejamos al gato Bob, un simpático felino que tiene que emprender una larga y dura cruzada a lo largo del vecindario, hasta lograr a encontrar a su amada.

Los movimientos de Bob son sencillos, derecha, izquierda y salto. A la hora de saltar podemos dar un salto sencillo moviendo el joystick hacia arriba, o hacer un super salto, especialidad indiscutible de Bob, manteniendo hacia abajo el joystick hasta que veamos que ha conseguido el suficiente impulso. De este modo puede dar increíbles saltos que atravesarán salas enteras. En caso de que a la hora de saltar nos quedemos un poquito cortos, Bob se queda agarrado como un buen felino al extremo del objeto o pared al que haya saltado, y luego consigue trepar.

Distribuidos por todas las salas hay un gran número de bichos mutados que tratan de impedir que consigamos nuestro objetivo. Para evitar que lo hagan estamos equipados con un ovillo de lana que podemos disparar hacia delante. Lo singular de este juego es que no hay violencia, es decir, si damos un ovillazo a cualquier animal, éste se quedará atontado y se reanima a los pocos segundos.

Los animales que nos podemos encontrar son muy variados, y muy simpáticos. Podemos encontrar una hormiga que hace claqué con un bastón, un perro, unos búhos que nos miran atentamente, lechuzas malignas, conejos de la suerte, arañas zancudas, peces y pirañas, gorilas, ardillitas, y un muy muy largo etcétera.

Lo típico de los juegos de plataformas es matar al enemigo, porque suelen ser personas o animales odiosos y descargamos nuestra ira destruyéndolos, pero en 9 Lives todos los animales están tan bien dibujados y animados que da pena matarlos, por lo que simplemente los dejamos paralizados.

Aparte de los enemigos corrientes hay una especie de pinchos que salen del suelo de vez en cuando



Parece inaccesible, ¿verdad?. Pero este gato puede volar con el rabo. (Amiga)

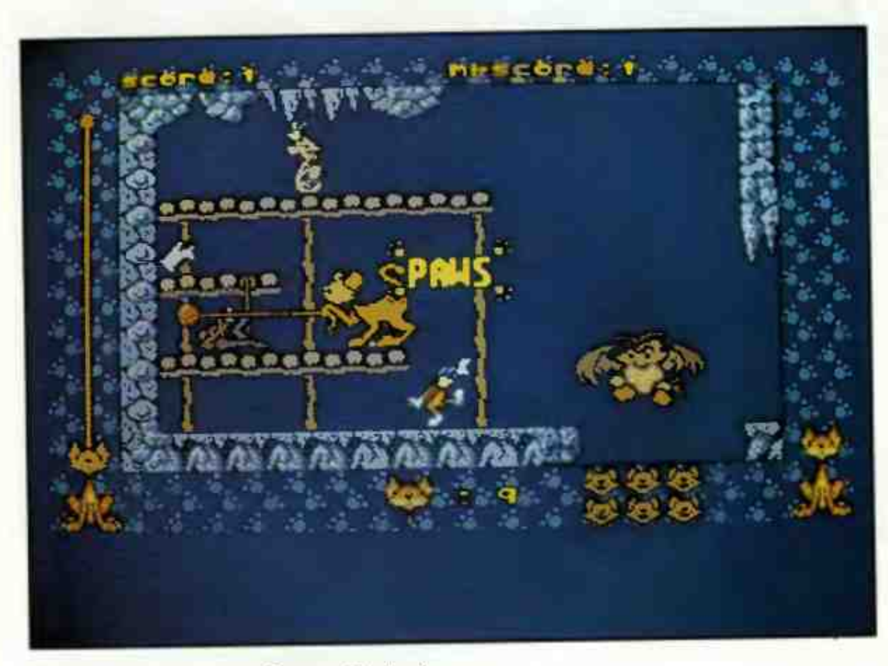
sube hacia el cielo, pero en ese momento sale de las nubes una mano que señala hacia abajo y nos convertimos en diablillo sin otro remedio que bajar a los infiernos.

Durante el juego hay multitud de objetos que se pueden recoger, algunos de ellos te dan energía como pasteles y leche, otros no sirven para nada, y otros hacen que te quedes parado sin poder moverte. Estos últimos son los más graciosos, porque los coges sin pensar lo que puede

remos llaves para liberar a algunos compañeros que están encerrados en celdas, y hasta que no los liberemos a todos no podemos pasar de nivel. Otras veces, para pasar de un nivel a otro tenemos que ponernos un traje de buzo y pasar por las cloacas hasta el barrio de al lado.

Durante el juego hay música constantemente, pero no hay ningún efecto especial de sonido.

Existe un pequeño truco que será muy útil para no aventurarnos en pantallas en las que no conocemos su estructura. Consiste en situarse en cualquier extremo de las mismas y saltar un poco para que haga un pequeño scroll hacia arriba y veamos lo que hay por encima de nosotros. Por otro lado si estamos en la zona baja de la sala podemos medir con precisión cual será la altura de nuestro salto con sólo mirar la potencia del mismo (ésta va aumentando según se mantiene hacia abajo el joystick).



Curiosa arma, un mortal yo-yo. (Amiga)

que hacen que nos quiten la vida de golpe.

A la hora de desplazarte saltando has de tener mucho cuidado con estos pinchos ya que muchos saltos sin control nos llevarán sin remedio a caer encima de ellos, ya que están situados estratégicamente para ello.

Al empezar a jugar tenemos nueve vidas, como indica el nombre del juego, pero se hacen totalmente insuficientes ya que en cada sala hay un montón de enemigos y unos que se mueven, y otros que están fijos. De los que se mueven, los más incordiosos son unas pequeñas ranas que nos persiguen todo el rato y nos quitan vida.

La forma de morir es muy curiosa ya que vemos como nos abandona una de las nueve vidas y se dirige con un par de alitas hacia el cielo de los gatos. Lo gracioso es que al llegar a la última vida nuestra alma

pasar. Uno de ellos es un cigarrillo, que al cogerlo te sientas en el suelo y comienzas a fumar haciendo aritos, otro te transforma en gallina durante unos instantes, otro es una comida en mal estado que hace que te salgan granos por todo el cuerpo, etc. Como digo el juego está lleno de detalles curiosos.

Hay otro tipo de objetos que son muy útiles, como son un par de alas que hace que nos convirtamos en Heli-Bob y vayamos volando, por un tiempo determinado, por toda la pantalla recogiendo objetos inaccesibles y evitando a los enemigos. También hay distribuidos otros objetos que nos convierten en Invisi-Bob, y Super-Bob, todos ellos muy útiles para pasar pantallas sin problemas.

En algunas ocasiones para pasar a la pantalla contigua tenemos que hacernos con unas llaves para abrir las puertas de acceso. También necesita-

Versión comentada AMIGA

En fin, un juego lleno de buenas ideas y bien desarrolladas de los que se ven poco a menudo, y de los que te hacen permanecer sentado delante de la pantalla durante largas horas hasta conseguir terminarlo.

Otras versiones:

Amiga y Atari ST.

Creador:

ARC

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Muchos niveles.

Lo peor:

Muy difícil de terminar.



Sonidos: 9
Gráficos: 9
Adicción: 7

JUEGOS

PRO TENNIS TOUR 2

Ventaja para Ubi Soft

Los deportes de alto nivel cada vez son menos accesibles a los usurios. Los simuladores de la calidad de éste, nos permiten acercarnos un poco más a ellos.



Corre, corre. Que no llegas. (PC VGA)

Ultimamente el tenis se ha metido mucho en la vida de algunos de nosotros, sobre todo después del éxito que varios tenistas españoles están teniendo desde hace unos años. A pesar de ello, la mayoría no podemos practicarlo con asiduidad, y mucho menos tenemos la calidad necesaria para participar en competiciones de alto nivel. Por esos motivos es por lo que los simuladores tienen tanto éxito y son renovados y mejorados continuamente, para hacernos sentir lo más fielmente posible las sensaciones que experimentan los profesionales.

Con este nuevo simulador de tenis, Pro Tennis Tour 2, todas estas experiencias están aseguradas. Podemos afirmar con toda convicción, que es uno de los mejores del mercado, y que posee una gran cantidad de opciones que nos acerca mucho más a la realidad de este deporte. Además hay una ventaja adicional, y es que sus creadores podrían hacer versiones que satisfagan a usuarios de distintas máquinas (recreativas, consolas y ordenadores), como ya ocurriera con su antecesor Pro Tennis Tour.

Algunas de las características más destacables del juego, y que nos dan una idea de su embergadura pueden ser: la posibilidad de variar el grado de habilidad de nuestro jugador, jugar varios amigos juntos en partidos de dobles (para lo que necesitamos bastante memoria RAM), y elegir el sexo del personaje que manejamos. Además también podemos entrenarnos con una máquina que nos lanza pelotas, a la que podemos programar para lance a diferentes puntos del campo y con distinta fuerza.

Pero ahí no queda la cosa, porque, el jugar dobles o simples, en pistas de hierba, arena, o sintético, confeccionar calendarios (participando en un torneo u otro), y ganar dinero adjudicándonos trofeos, son otros detalles que hablan de la calidad de este simulador.

En definitiva se puede decir que este simulador de tenis mejora a los anteriores, aunque no en todos sus detalles, y que tanto su sonido como sus gráficos son buenos, y el movimiento es rápido y suave, lo que dice mucho de él.

Alexis Canales

Versión comentada: PC (VGA)

Este simulador mejora los anteriores aunque no en todos sus detalles.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

UBI SOFT.

Distribuidor:

DRO SOFT.

Lo mejor:

Su adición.

Lo peor:

Necesita mucha RAM para disfrutar de todas sus opciones.



Sonidos: 8
Gráficos: 7
Adicción: 9

YEAGER'S AIR COMBAT

Yo para ser feliz quiero un avión

El sueño dorado de muchos de nosotros es pilotar un avión, y a falta del dinero para poder hacerlo, nos conformamos con estos maravillosos juegos que son los simuladores de vuelo. Aprovecha y surca los cielos rompiendo la barrera del sonido.

En ocasiones aparece Chuck Yerger dándonos algún consejo. (PC VGA)

Si lo que estabas buscando era un juego con el que relajarte, puesto que has tenido una jornada muy dura, no te recomiendo este simulador. Puedes estar totalmente seguro o segura, de que te hará olvidar todos los males que hayas sufrido durante el día y te divertirás como nunca, pero también puedes estarlo de que te pondrá los pelos de punta y te hará adelgazar de tanta tensión como es capaz de provocar, sobre todo en niveles de cierto parecido con la realidad. (Con esto no te cuento nada nuevo, ya que no hay un buen simulador de vuelo que se precie que no produzca los mismos efectos).

Pensando en otros simuladores de vuelo y de combate aéreo, hemos de hacer distinciones entre aquellos en los que hay que manejar unas cuantas teclas y derribar muchos enemigos, los que simplemente tienen 50 teclas para distintas funciones y en los que únicamente nos dedicamos a volar, y por último, otros que intentan emular las dos cosas, la acción trepidante de los combates aéreos, y la complejidad del pilotaje de cualquier aparato de estos. Entre los de esta última categoría se encuentra este magnífico juego de Electronic Arts. Así, dicho de esta forma, no se aprecia de verdad todo lo que ello puede significar en número de horas frente al ordenador. Por ello os voy a detallar un poco más a lo que me estoy refiriendo.

Pensad que al poner en marcha el simulador se os da la oportunidad de entrar en un conflicto histórico, o en uno inventado por vosotros mismos. Dentro de los que ya tiene introducidos el programa, los hay con diferentes niveles de dificultad, tanto en lo referente a la habilidad de los pilotos enemigos y a su número, como a la categoría de la misión (defensa o ataque de aviones o posiciones en tierra), y a los aparatos en los que hacéis de las vuestras (los hay de conflictos modernos como el MIG-21, y otros de la Segunda Guerra Mundial como el Republic Thunderbolt P-47 D). Por supuesto en el combate histórico se pretende revivir un acontecimiento que se pudo producir fácilmente en la realidad, por lo que tanto nuestros aviones como los de los enemigos serán de la época y en mayor o menor medida, estaréis en igualdad de condiciones. Digo esto porque cuando somos nosotros los que inventamos la batalla en la que vamos a combatir, podemos hacer que el enemigo lo formen novatos pilotando aparatos de 1943 en el número y modelos que nos apetezca, mientras nosotros lo hacemos con uno de reciente fabricación. Esto puede resultar divertido, pero la verdad es que no resulta muy deportivo. Misiles contra proyectiles de ametralladora, reactores frente aviones de hélices, alturas máximas que superan en decenas de miles de pies a unos y a otros, etc., son algunos de los pequeños detalles en los que se

Al simulador no le falta ni complejidad, ni medios para hacer que nos lo pasemos bomba.

Cuando somos nosotros los que inventamos la batalla en la que vamos a combatir, podemos hacer que el enemigo lo formen novatos pilotando aparatos de 1943



El juego dispone de varios puntos de vista. ¡Asombroso!. (PC VGA)

traduce esta trampa a la historia que podemos hacer.

. Además de esto, también tenemos la oportunidad de entrar en campaña, con lo que se nos enviará a resolver ciertos conflictos. Aquí podemos llegar a ser los vencedores de dos formas diferentes; con nuevas trampas (como la de que los proyectiles enemigos no nos afecten), o más legalmente sin ningún tipo de ayuda. Cuando lo conseguimos de la primera forma, tendremos que repetir la misión, y si lo hacemos de la segunda, pasaremos a otra distinta, quizás en otros tiempos.

Pero aún hay más, para dar más realismo a las batallas, podemos ir en solitario o en un escuadrón, con lo que todo eso que hemos visto en las películas, se puede hacer realidad en el simulador. Resulta bastante más emocionante el tener que distinguir amigos de enemigos en lo que podría ser un enjambre de mosquitos, que eliminar cualquier cosa volante que nos encontremos por el camino. Incluso las maniobras son más difíciles de llevar a la práctica, y aunque nos zafemos de alguno que llevamos a la cola, nos encontramos con otro de frente.

Todo esto nos da una idea aproximada de lo interesante que resulta el simulador como arcade, pero ya os he dicho que todavía le queda una parte muy importante. Para que veáis lo complicadillo que puede llegar a ser el manejo del juego (sobre todo en ordenadores rápidos en los que los acontecimientos se continúan con rapidez), os voy a enumerar algunas de las funciones definidas sobre distintas teclas (o combinaciones de teclas). Para los usuarios de teclado nos encontramos en primer lugar con las de dirección (se puede usar el joystick y el ratón), que ya son ocho. Además están las otras once destinadas a controlar la potencia del motor, el tren de aterrizaje, los frenos y los flaps (destinados a la sustentación del avión). Más aún, nos quedan las dieciocho destinadas a distintas vistas (hay aparatos que no llevan radar y por ello debemos usarlas para localizar a nuestros enemigos, ya sea para defendernos como para atacarles), a las que se suman otras cuatro de exploración, para poder rastrear desde cualquiera de las anteriores. Con todo esto ya tenemos para entretenernos un buen rato, pero la posibilidad de ver el mapa, a nuestro objetivo en primer plano y nuestro avión detrás cuando le estamos apuntando (o viceversa), ya nos hacen sumar otras tres más. Bueno, os preguntaréis qué a ocurrido con el armamento. Pues ocurre que hay cinco teclas para elegir el armamento, seleccionar distintos objetivos, y disparar. Además en los cazas modernos hay teclas definidas para poner en marcha el radar y su radio de acción, disparar flaps o bengalas para zafarnos de los misiles enemigos, etc.



¡Toma ya! para que vuelvas a intentar derribarme. (PC VGA)

Todas estas teclas son para pilotar y entrar en combate, pero las hay para recuperar el conocimiento si hacemos un giro demasiado rápido y nos pasamos de G's, para que las lecturas del



Con la cámara podemos ver los errores que hemos cometido o repetirlos más espectaculares vuelos. (Amiga)



Tras unos aviones enemigos. (PC VGA)

HUD estén más o menos marcadas, para comprimir el tiempo y que el juego funcione hasta a cuatro veces su velocidad normal, para lanzarnos en paracaídas, para ser invulnerables a los proyectiles enemigos, para tener munición ilimitada, para no tener que ser demasiado exigente con nuestra puntería, para que no nos podamos chocar con el suelo ni aunque nos lancemos en picado, y un largo etcétera. Algunas de estas opciones también se pueden prefijar usando los menús, disponibles en cualquier momento.

Como podéis observar, al simulador no le falta ni complejidad, ni medios para hacer que nos lo pasemos bomba. Seguramente haya alguien que quiera más cosas, pero no hay nada perfecto. Quizás diciéndole que además también graba las batallas para poder verlas como queramos y de la manera que queramos, con avance rápido y lento, fotograma a fotograma, hacia delante y hacia atrás, con pausa, con todas las teclas de vistas que antes he mencionado más una adicional en tres dimensiones, etc., cambie un poco de opinión.

En el manual que viene con el juego, se detallan totalmente todas las facetas del simulador y se especifican para qué valen y cómo funcionan todos y cada uno de los instrumentos que no encontramos dentro de la carlinga del avión (hay una buena cantidad de ellos entre los que elegir). Además se hace un informe completísimo de las diferentes tácticas de vuelo, tanto de ataque como de defensa, y se dan nociones sobre los más diversos aspectos relacionados con el tema de los aviones de combate.

Sus gráficos no están nada mal, y el sonido tampoco, incluso incorpora digitalizaciones. El movimiento es rápido y fluido, incluso en ordenadores que no son muy potentes, cosa bastante difícil hoy en día. Sinceramente pienso que es un juego con el que los aficionados lo pueden pasar en grande.

Alexis C.F.

Versión comentada: PC

Algo distinto dentro del mundo de los simuladores de vuelo. Muy adictivo y sobre todo muy completo. Todavía se pueden hacer cosas interesantes que funcionen en los ordenadores del tipo XT, este juego lo demuestra. Por agradecer, incluso que las protecciones no sean demasiado pesadas, también hay que agradecerlo.

Otras versiones:

De momento sólo en PC.

Creador:

ELECTRONICS ARTS.

Distribuidor:

DRO SOFT.

Lo mejor:

Muy completo.

Lo peor:

No se me ocurre nada.



Sonidos: 7
Gráficos: 7
Adicción: 9

GRAN PREMIO DE FORMULA 1

La carrera del siglo



En algunos tramos tendremos que aportar los cambios climáticos. (Spectrum)

De todos nos es conocido el grupo de programación Diabolic, que ha realizado videojuegos como Nuclear Bowls, Drakkar, Jackson City, Chesshousers, etc.

En estos días en que los temas y argumentos de los programas están bastante machacados, ya sean de aventuras, matabichos, simuladores, conversacionales, etc., es difícil hacer un videojuego que no pertenezca a alguno de estos tipos. F-1 es un simulador bastante completo de Fórmula 1 con bastantes innovaciones con respecto a otros juegos similares.

Se puede decir que este simulador dispone de detalles poco vistos hasta ahora, como la variabilidad del clima, que puede ser bueno o malo, llegando a llover con diferentes intensidades de lluvia o incluso nevar. También hay que destacar la importancia real de la elección de los neumáticos, que pueden ser de los siguientes tipos:

-slick blando, para circuitos cortos y rápidos con suelo seco.

-slick duro, para circuitos largos y rápidos con suelo seco.

-rayados, para los días de lluvia.

-mixtos, para circuitos en mal estado o con nieve.

Los neumáticos influyen decisivamente en el control del coche en la carrera. Se incorporan al resto de los detalles originales los boxes, en los que se da todo tipo de información sobre el estado del coche: porcentajes de desgaste de neumáticos, combustible, cronómetro actual, posición, vuelta, etc.

También se pueden cambiar las partes del coche que estén en mal estado, como los neumáticos o el motor, además de poder repostar combustible, todo ello con la consiguiente penalización en segundos en función de la opción que elijamos.

En el menú principal aparecen las opciones acostumbradas en este tipo de videojuegos como la posibilidad de practicar, disputar una carrera por separado, entrar en el Mundial, elegir entre los posibles niveles de dificultad, cambio automático o manual, etc.

El marcador de juego tiene relojes indicadores de temperatura, combustible, revoluciones, espejos retrovisores, velocidad, marcha, vueltas, posición en la carrera, y una pequeña pantalla de mensajes para el ordenador de a bordo que te informa en todo momento de posibles anomalías en el motor, desgaste de los neumáticos, consumo de fuel, exceso de temperatura, etc.

Existen 16 circuitos en los cuales podrás correr. Si eliges la opción de practicar o carrera tendrás libertad para escoger el que desees. Si por el contrario juegas el mundial irás participando en cada uno de ellos. Cada circuito, debido a su situación geográfica, contará con un porcentaje de clima seco, lluvioso o nevado. Para cada una de estas condiciones climatológicas deberás utilizar los neumáticos que tengan mayor agarre y duración. Al elegir un circuito el programa te da la información meteorológica prevista para ese día, para que elijas los neumáticos adecuadamente.

Tanto en la carrera como en el mundial compites con más pilotos, siendo un total de ocho participantes. Según el nivel de dificultad elegido los coches correrán más o menos. En la parrilla inicial cuesta mucho ponerse en cabeza ya que los demás coches no están dispuestos a dar ningún tipo de facilidad. Encabezarás la parrilla directamente si has conseguido la posición Pole en la vuelta de calificación.

Los golpes contra enemigos, revolucionar demasiado el motor, o la salida a cuneta, aumentan la temperatura del bólido. Ten cuidado porque si ésta última es excesiva tu coche arderá y no podrás continuar.

Al juego no le faltan ápices de realismo, y además posee un sinfín de elementos que posiblemente no hallamos encontrado en otros programas similares.

En definitiva es un simulador bastante conseguido, con numerosos efectos y dotado de cualidades muy buenas, poniéndose entre los primeros puestos en cuanto a juegos de Fórmula 1 se refiere.

Felicitamos a los chicos de Diabolic desde aquí para que en lo sucesivo sigan haciendo videojuegos de semejante adicción. ¡Enhorabuena!

Versión comentada: SPECTRUM

La presentación ha sido muy cuidada y el juego es bastante difícil, lo que contribuye a engancharnos al ordenador.

Otras versiones:

Spectrum 48k, Plus 3, Amstrad CPC, MSX y PC.

Creador:

DIABOLIC SOFTWARE

Distribuidor:

ZIGURAT

Lo mejor:

Tiene detalles originales.

Lo peor:

Algo difícil al principio.

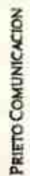


Sonidos: 7
Gráficos: 7
Adicción: 8





ALUCINA E









- 4.096 COLORES.
- UN MICROPROCESADOR GRAFICO DE 16 BITS.
- UNA DEFINICION ALUCINANTE.
- IMAGENES TRIDIMENSIONALES.
- UN SONIDO SUPER ESPECTACULAR CON CUATRO CANALES DE SALIDA.
- LUZ PROPIA PARA JUGAR POR LA NOCHE.
- HASTA 8 JUGADORES.

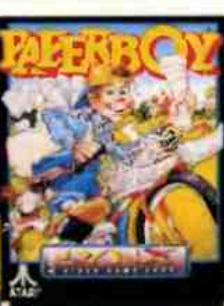
ATARI



EL LYNX DE ATARI ES EL VIDE
QUE TIENE LO QUE NO









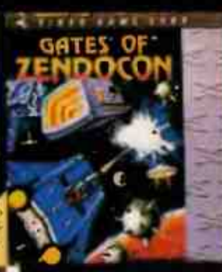




















EN COLORES



Regalamos un adaptador de corriente de 220 voltios y un programa.

- JOYPAD DE 8 DIRECCIONES.
- CANTIDAD DE JUEGOS INCREIBLES.

Y SI QUIERES:

- AURICULARES.
- PUEDES ENCHUFARLOS A LA RED, O EL COCHE.



INTERINVEST, S.A.

Nuria, 36 - Tel.: 734 98 02 - 28034 Mirasierra (Madrid)

VIDEO JUEGO PORTATIL
E NO TIENE NADIE.













JUEGOS

BEAST BUSTERS

El ataque de los zombis



Se ha detectado una escape nuclear en el sur de Australia. Desde todas las partes del mundo se están enviando arriesgados corresponsales para cubrir la noticia, pero todavía no ha llegado ninguna información. Por otro lado la C.I.A. ha enviado a dos de sus mejores hombres a investigar qué es lo que ha producido la catástrofe y cuáles han sido sus consecuencias. Desde Nueva York es toda la información que disponemos.

Nosotros hemos enviado un corresponsal de TV que acompañará en todo momento a los héroes que se van a adentrar en la ciudad donde se ha producido la catástrofe.

Al llegar a la ciudad siniestrada nos encontramos con un grupo de investigadores que nos aconsejan que no entremos porque ya se habían internado varias personas y no habían salido. La ciudad estaba en ruinas y se oían quejidos por todas partes. En esos momentos se nos estaba informando que durante vuelos rasantes sobre la ciudad se habían visto personas agonizantes y muertos vivientes que habían enloquecido y se habían armado matando a los pocos supervivientes que quedaban.

La misión se iba complicando cada vez más. Ya no sólo era una tarea de investigación, sino que había que contener a los enfurecidos zombis para que no se extendiesen por toda la ciudad. El problema es que cada vez que un zombi atacaba a una persona, ésta se se unía a ellos inmediatamente, con lo que el número de zombis aumentaba en progresión geométrica. Aparte de estas complicaciones, estaba la idea de que los zombis se estaban organizando en bandas, y armados con pistolas, puñales, dinamita, etc. trataban de impedir que la gente entrase.

El escape radioactivo no sólo afectó a las personas, sino que también a los animales, los cuales sufrían horribles transrformaciones y mutaciones.

En un principio se pensó abandonar la misión por el peligro que encerraba, pero el espíritu de aventura y el deseo de acabar con la plaga hizo que ésta continuase (la misión, no la plaga).

Para entrar tuvimos que escalar por encima de una barricada y nos encontramos con un panorama desolador. Había zombis por todas partes y perros rabiosos que te atacaban sin piedad. Los zombis corrían en todas direcciones y lanzaban granadas y ráfagas de ametralladora. Nosotros tratábamos de defendernos disparando a todos los que teníamos delante, pero muchos de ellos caían y se volvían a levantar. La pesadilla no había hecho nada más que empezar.

En realidad el juego no es tan peligroso en sí, ya que cualquier jugador medianamente hábil, y sin leer el manual de instrucciones, puede llegar a pasar varias fases. Esto quiere decir que sin ninguna cualificación previa, es decir, simplemente pulsando el disparo y apuntando un poquito, llegamos a internarnos, profundamente en la ciudad. No quiero decir que todas las fases sean igual de sencillas, ya que algunas son muy complicadas; en realidad la difucultad va aumentando progresivamente, pero se puede hacer uso de la opción de countinuar la partida durante cuatro sesiones.

El juego sigue la temática del Operation Wolf, aunque se introducen algunas variaciones. No sólo tenemos un plano vertical de una calle y un scroll unidireccional, sino que además se añaden scrolls verticales, diagonales y scrolls de fondo, es decir, que da la sensación que avanzamos por un pasillo o por las vías de un tren.

Según vamos avanzando en la primera fase salen toda clase de muertos vivientes con ánimos de atacarnos, al igual que lo harán los perros. Salen de



¡Cuidado!, un zombi nos está disparando. (Amiga)

las casas, del metro, en fin, de todos los sitios.

Desde la parte de arriba de la pantalla van callendo granadas y diversos armamentos, al igual que botiquines que sirven para curar nuestras heridas. Para obtenerlos hay que dispararlos, y la forma de hacerlo es colocar el cursor del ratón encima de ellos y pulsar el botón.

Los efectos de sonido son lamentables, y la música es mediocre. Es digno de ver como hacen explosión todas las criaturas. La temática, aunque se sale un poco fuera de lo común no deja de ser morbosa, ya que tenemos que ir disparando a humanoides para acabar con ellos, y además varias veces.

En la segunda fase vamos avanzando por un tunel, enfrentándonos alocadamente horribles criaturas que tratan de llegar hasta nosotros y quitarnos la energía que disponemos. Al final de esta fase sale un gran zombi, que tras ser disparado varias veces se transforma en un perro sarnoso que no para de saltar de un lado para otro a la vez que nos quita la vida.

En la tercera fase subimos por un ascensor y vamos liquidando a todos los que tenemos en frente. En esta fase la peculiaridad es que pájaros mutantes, con una increible fuerza, remontan por el hueco de la escalera a unos terribles zombis que arrojan contra nosotros cargas de dinamita, a no ser que les disparemos a ellos, o a los pájaros.

La cuarta fase transcurre sobre una carretera, donde te atacan zombis, coches que vienen de frente, macarras con sus motos, etc.

En la quinta fase pasamos por la zona del canal de la ciudad, donde pirañas gigantes salen de él y nos devoran a mordiscos, lanchas que lanzan proyectiles, y demás zombis.

Así un largo etcétera de pantallas y pantallas que no hacen otra cosa más que aburrirnos.



Este pajarraco es difícil de eliminar, pero con paciencia lo conseguiremos. (Amiga)



Dos enmascarados se avalanzan contra nosotros. Disparé rápido. (Amiga)

Versión comentada: AMIGA

El juego en sí no está mal, pero tiene pocos alicientes jugar muchas partidas, a no ser que nos mueva la curiosidad de ver qué es lo que nos depara la siguiente pantalla.

Otras versiones:

Amiga y Atari ST.

Creador:

ACTIVISION

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

La idea

Lo peor:

Monótono



Sonidos:6
Gráficos: 7
Adicción: 6

SWAP

A pensar se ha dicho

Este juego nos recuerda mucho al ISHIDO. Ambos son juegos de mesa con muchas fichas que han de colocarse correctamente para conseguir combinaciones; para ello es necesario el buen uso de las cualidades intelectuales de cada uno.

Se parte de la base de que todos somos inteligentes en mayor o menor medida, pero luego está la limitación que a cada uno le ha impuesto la sociedad. También se parte de la base de que todo el mundo tiene derecho a unos estudios, pero luego muchos no pueden desarrollar sus conocimientos.

Con SWAP todos pueden mostrar claramente lo que saben, y más de alguno se sorprenderá hasta dónde puede llegar. SWAP es una especie de test de inteligencia, pero sin llegar a serlo. Lo único que hace es despertar la inteligencia dormida de alguno.

El cerebro, como es sabido por todos, es la parte principal del cuerpo, en el sentido de que es él el que emite todas las órdenes y coordina todos los movimientos; para esto es necesario un perfecto sistema de conexiones entre cerebro y miembros; y estas conexiones se realizan por medio de neuronas.

Después de muchos años intentando estudiar cómo funciona el cerebro solamente se ha podido llegar a conclusiones sencillas, como que el hombre sólo usa el 20 % de su capacidad; aunque bien es sabido que la inteligencia se puede adiestrar e incluso aumentar. Muchos de los padres aplican el también conocido refrán de "el saber no ocupa lugar", mientras que los hijos aplican el dicho de que lo que ocupa es un montón de tiempo, y además es un rollo.



La ventana informar derecha nos informa de la cantidad de cuadrados de cada color restantes. (Amiga)

De nuevo el mercado, y los programadores, se dignan a lanzar un juego para las personas que piensan en utilizar el cerebro para algo más que matar marcianos o liquidar zombis.

El juego

Cuando se carga el juego aparece en pantalla un menú que te permite elegir entre práctica y competición (para ello utiliza el ratón o el joystick). Si eliges el modo práctica aparece una serie de símbolos que se marcan o desmarcan, apareciendo luego en la pantalla-menú del juego los que hayas seleccionado. También hay posibilidad de elegir los colores que queremos que salgan en las piezas, teniendo en cuenta que cuantos menos colores más fácil será acabar la partida; y a la vez elegir la posibilidad de poner límite de tiempo.

En la pantalla del juego aparecen una serie de piezas de distintos colores. Estas piezas pueden ser cuadrados (grandes o pequeños), triángulos o hexágonos. Cuando se pulsa sobre la intersección de dos piezas, estas intercambian su posición. Si en este momento se ponen en contacto varias piezas del mismo color estas desaparecen. Cuantas más piezas desaparezcan a la vez, más puntos obtendrás, ya que de lo que se trata es de vaciar el tablero entero con el menor número de movimientos.

Existen una serie de elementos adyacentes que permiten completar la tarea más fácilmente; como es la opción de deshacer, que permite que volvamos al movimiento anterior en caso de que nos hayamos equivocado y la opción de avalancha, que se utiliza cuando quedan pocas piezas para que caigan hacia abajo las que están en el aire. Por último existe la opción de coger la piezas adyacentes que aparecen en el recuadro derecho de la pantalla.

Si elegimos competición comenza-

Los triángulos son más difíciles, tan solo pueden ligar por tres lados. (Amiga)

mos desde el nivel primero no tenemos la ocasión de elegir los colores ni las opciones, ya que todo es automático. El programa es capaz de determinar nuestro nivel de destreza para terminar las pantallas, y con arreglo a esto nos avanza varios niveles o nos deja en el mismo cuando terminemos.

Según vamos completando, o vaciando la pantalla, se nos asignarán unas estrellas para determinar nuestro rango. En el momento que hayamos conseguido 8 estrellas podemos dar la opción de salir y pasar al siguiente nivel.



Pasando de nivel. (Amiga)

A medida que avanzamos de nivel las cosas se van complicando. Se introduce una serie de créditos que sirven para poder cambiar las piezas. Simplemente cambiar una pieza cuesta dos créditos, y destruir un ladrillo proporciona un crédito; así que para conseguir un beneficio al intercambiar una pieza por lo menos tenemos que destruir tres ladrillos. El número de puntos se refleja en unos lingotes que aparecen en el lado derecho de la pantalla, los de plata valen 1 crédito, los de oro 10, y los diamantes 100. El elegir una pieza adyacente cuesta 10 créditos, y el hacer una avalancha cuesta 100.

En caso de no tener créditos no podrás realizar ningún movimiento.

Según vas avanzando los puntos se van acumulando y siempre tienes la opción de grabar las partidas en caso de que no puedas terminarlas.

Como ya he comentado es un juego de pensar para personas generalmente tranquilas que tienen la paciencia de sentarse delante de un ordenador a jugar y no machacar las teclas o el joystick.

Versión comentada: AMIGA

Juego de inteligencia asequible a todo el mundo que hace que pases un rato agradable pensando.

Otras versiones:

Atari ST, Commodore 64 y 128, Amstrad CPC, Amiga y PC.

Creador:

PALACE

Distribuidor:

PROEIN, S.A.

Lo mejor:

Te hace pensar

Lo peor:

Saber la dirección en que a a girar la pieza



Sonidos: 6
Gráficos: 6
Adicción: 9

DEATHBRINGER

Luchar hasta morir



Juego de fases independientes con un estilo muy bueno, y con un scroll horizontal estupendo. Se utilizan varios planos que se desplazan a la vez, dando una auténtica sensación de movimiento.

Lo que más llama la atención del juego es el comienzo. Una cabecera muy divertida en la que sale una especie de troglodita dando saltos y pegando unos gritos alucinantes, después le cae un manuscrito encima y le deja K.O.

A continuación se muestra una larga historia que se hace interminable; se abre un pergamino y comienza a aparecer un relato que te mantiene leyendo, (si es que consigues entender lo que pone, porque está en inglés) durante horas.

Al principio si tienes paciencia y controlas el inglés tratas de leerlo, porque a veces siempre te dan alguna pista o te cuentan la historia del personaje o lo que tiene que hacer.

Cuando comienzas a pasar páginas y ves que la historia se desvía del tema central y que no se acaba nunca, pasas de leer y te dedicas a quitarlo del medio como puedes.

La historia es la siguiente, más o menos: Un hombre se cruza en el camino de la Sociedad Creativa Armageddon y de la Liga de Hechiceros Excepcionalmente Malvados. Quién podía ser sino Karn el Bárbaro.

Para acabar con él, los magos persuadieron al demonio Abaddon para que se transformase a sí mismo en una espada mágica - DEATHBRINGER (la que trae la muerte)- dándole como pago todas las almas que pudiera consumir.

Desgraciadamente, (para los hechiceros), esta espada ha caído en las manos del propio Karn y juntos emprenderán un ánimo de destrucción para aniquilar a los hechiceros que trataron de fastidiarle y liberar así a Abaddon de su esclavitud.

El juego tiene un aspecto curioso, y es que si no le das la clave correcta que te pide nada más terminar de leer la leyenda puedes comenzar a jugar.

Al principio, si no tienes las claves y le metes cualquiera el juego se carga; pero aunque parezca que estás jugando no podrás pasar de fase.

Una vez que hayas introducido la clave en forma de runa, correctamente, se te pide que introduzcas el segundo disco, ya que el primero está lleno del texto de la leyenda, y comienzas a jugar.

Deathbringer posee 30 niveles interconectados con un máximo de 20 pantallas por nivel y tiene efectos sonoros digitalizados para disfrutarlos con las tarjetas de sonido, además de tener 64 fotogramas para la animación del héroe y 600 escenarios gráficos para explorar.

En un principio el juego es muy sencillo. Se trata de elegir una ruta, hacia la derecha o hacia la izquierda, y llegar hasta el final de la fase, claro está que tienes que evitar, y a ser posible eliminar a los fortachones que vienen a por ti y a los enanos con la porra. A la vez has de tener cuidado con los lagos helados, ya que alguno de ellos se resquebrajan y se rompen si pasas por segunda vez. También aparecen gallinas voladoras que lanzan huevos explosivos. Esto sucede en la primera fase.

En sucesivas fases aparecen enanos que te lanzan bombas, vampiros que



Las claves de protección se muestran de forma original y con gran colorido. (Amiga)

te chupan la sangre, piedras que te atacan, dentaduras que van a por ti, y muchas más criaturas.

Según elijas el camino de la derecha o de la izquierda te internarás en rutas distintas, siendo algunas de ellas más largas que otras, pudiendo incluso llegar a pasar por caminos que ya habías atravesado.

En realidad no hay ninguna ruta a seguir especialmente. Los caminos más largos son los más sencillos de recorrer, y volviendo sobre tus pasos puedes conseguir más energía en el combate.

Es conveniente que vayas realizando un mapa de todos los territorios por los que vayas pasando, ya que cuando juegues en sucesivas ocasiones necesitarás saber cuáles son los caminos en los que necesitas más destreza para eludir sus trampas, o en los que necesitas más habilidad para destruir a los enemigos.

Al terminar cada fase aparece una pantalla con uno o varios enemigos inmensos que tendrás que esquivarlos como puedas ya que es imposible matarlos. Si mueres en el intento de superar esta prueba volverás al principio de la fase. En caso de que la superes pararás a la fase siguiente con la energía que te quede, que se muestra en una bola de cristal que aparece en la esquina izquierda inferior de nuestra pantalla.

Los gigantes es la fase más original y sorprendente de todas aunque también la más difícil. (Amiga)

El pasar sucesivas fases es relativamente fácil ya que puedes ir deprisa evitando a todos los enemigos. De esta forma puedes llegar hasta el tercer nivel (si es que tienes suerte). Si en una fase se te ha dado demasiado mal puedes intentar subsanarlo con la opción de continuar. Volverás a aparecer en el principio de la fase y con la misma energía que tenías antes. Esta opción es útil si al comenzar una fase disponías de mucha energía y te han matado muy pronto, pero si la fase la comienzas con poca energía te dará absolutamente igual.

Hay una manera importante de conseguir más energía para el combate y para curar las heridas que te hayan hecho en los enfrentamientos. Como podemos ver en la parte superior del marcador aparece una espada ensangrentada; pues bien la sangre es un indicativo de "energía espiritual" y ésta irá disminuyendo según vayas pasando fases sin matar enemigos, ya que la espada está siempre sedienta de almas.

Las almas se usan para mantener en la tierra la presencia de Abaddon; así que cuanta más sangre, más almas y más satisfacción. Recuerda que este es el único camino para recuperar tu maltrecha salud.

Has de saber muy bien si te conviene luchar contra un enemigo o simplemente esquivarlo, ya que alguno de ellos, como los zombis, no tienen alma y no darán ninguna satisfacción a la espada. También tienes que vigilar que la espada no llegue al mínimo del número de almas, ya que entonces enloquecerá y perderás el control de tus propias acciones. En caso de que la espada se quede sin ninguna alma estarás sin fuerza, y esto de destruirá.



Lucha cuerpo a cuerpo con uno de los enemigos. Para colmo una gallina "voladora" nos arroja huevos. (Amiga)

El juego tiene un aspecto curioso, y es que si no le das la clave correcta que te pide nada más terminar de leer la leyenda puedes comenzar a jugar.



La gallina ataca de nuevo y además tenemos que esquivar un río. (Amiga)

Versión comentada: AMIGA

El juego en general tiene una buena presencia y lo mejor de todo son los paisajes y el scroll. En lo que se refiere al resto del juego vemos que es demasiado fácil ir pasando fases, por lo menos en las primeras, ya que para ello simplemente basta con correr y saltar a todos los enemigos.

Otras versiones:

PC, Atari ST, Amiga y Commodore 64.

Creador:

EMPIRE

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Los gráficos y el movimiento.

Lo peor:

Fases monótonas.



Sonidos:6
Gráficos: 7
Adicción: 6

TEAMSUZUKI

BRAAM, BRAAM ... CRASH!



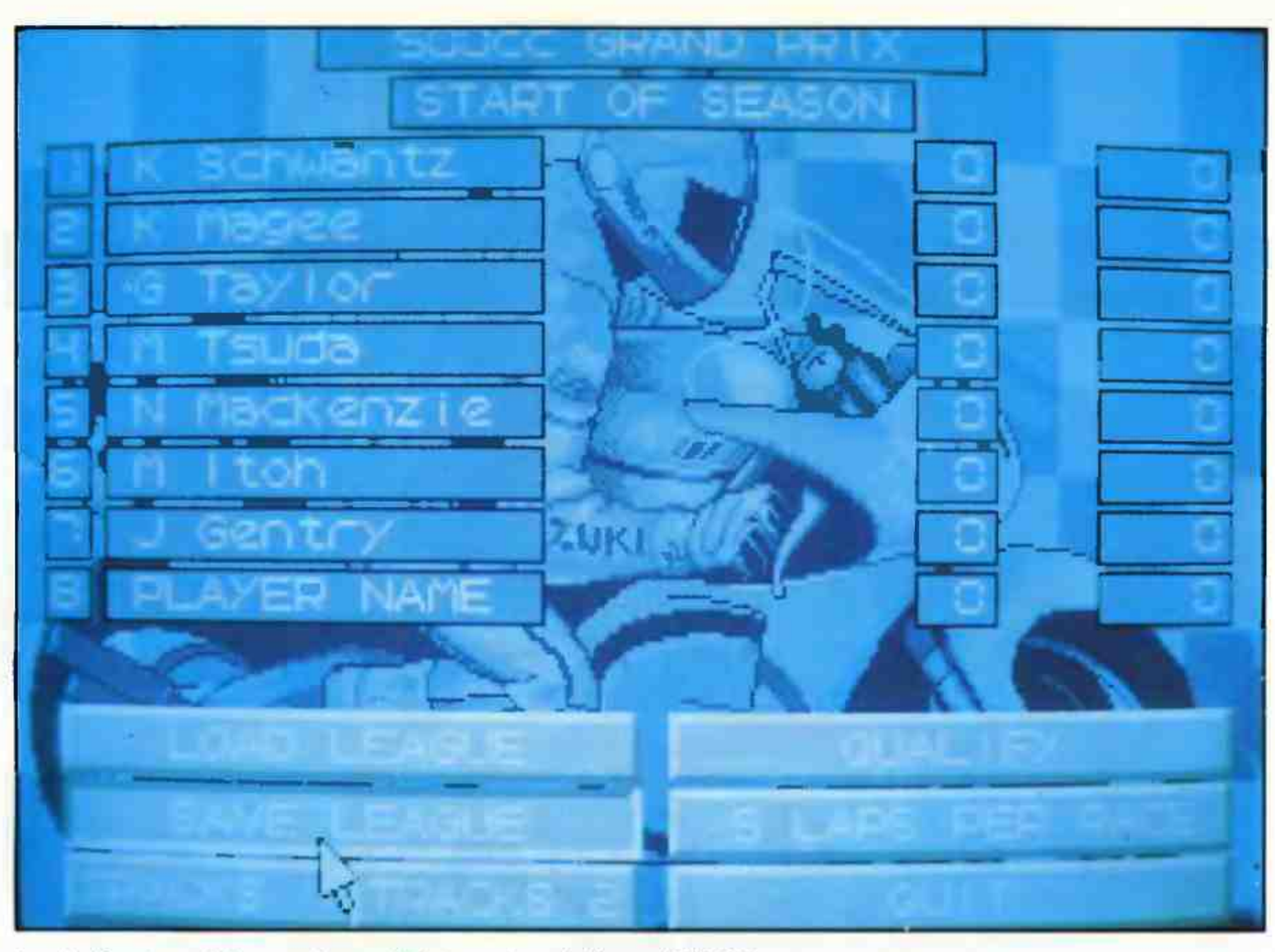
Antes de nada he de mostrar mi disconformidad con este tipo de juegos. Yo no se qué tienen, pero no puedo pasar más de diez minutos con ellos. Quizás sea la lentitud, la dificultad de manejo o los gráficos vectoriales lo que me hace verlo desde este punto de vista tan negativo.

El juego ha sido diseñado por Gremlin Graphics y los organizadores de Team Suzuki. Según se publica en el manual, este juego es el resultado de meses de estrecha cooperación entre ambas casas, ya que querían asegurarse de que este producto fuera lo más parecido a las carreras de motocicletas reales y se experimentasen sensaciones que jamás se habían experimentado en un ordenador personal.

Según Gremlin Graphics es de agradecer la cooperación prestada por Team Suzuki, ya que gracias a su estrecha colaboración se ha podido realizar un juego con tanto realismo. Para realizar el juego se han visionado y estudiado cientos de vídeos de carreras importantes desde varias perspectivas, (incluyendo la vista que da la cámara situada en el lateral del "amoto") y se ha consultado mucha bibliografía técnica.

Ante todo el objetivo del juego es claro: Llegar a la meta el primero. ¿Qué es lo que se necesita para conseguirlo?. Pues está claro, ser el mejor. Y

Otro juego más de tres dimensiones. Esta vez vamos al mundo del motociclismo y de las grandes carreras donde vamos a competir con profesionales por los trofeos de las distintas competiciones.



Las clasificaciones de los corredores y distintas opciones del juego. (PC VGA)

a su vez, ¿qué hay que hacer para ser el mejor?; pues practicar mucho, como lo hacen los pilotos profesionales. Como verás la diferencia entre un piloto profesional y un usuario de ordenador, salvo raras excepciones, es abismal. Casi me atrevería a decir que es más fácil controlar una máquina de 125 centímetros cúbicos, que las teclas de este juego. Quizás sea torpeza personal, o es que no estoy preparado para correr en un circuito profesional, pero ni siquiera en el modo entrenamiento fui capaz de completar el recorrido sin salirme ni una sola vez de la pista, y confieso que no fui capaz de intentarlo en modo de carrera real ya que tenía siete duros competidores tratando de conseguir llegar a la meta antes que yo.

La intención de los programadores, mediante los controles y el sistema de menús, es que se domine el programa tan pronto como sea posible. Este aspecto posiblemente haya quedado sólo en intención, ya que en caso de no tener joystick o ratón el manejo con teclas se hace realmente complicado (como suele ser en los juegos de tres dimensiones, ya que se pretende que se aproveche al máximo la técnica de los gráficos vectoriales ofreciendo varias vistas del mismo objeto).

Como ya he dicho para sacar más provecho a este juego es más que conveniente disponer de joystick o ratón, ya que con teclado la tarea de dirigir el amoto es complicada. Nada más cargar el juego se nos permite elegir la motocicleta por la cilindrada del motor: 125, 250 y 500 cc., y después elegir una carrera de entrenamiento, una carrera única o una temporada completa.

Las características de las máquinas son distintas. La de 125 cc. es más fácil de manejar, pues tiene cambios automáticos, mientras que las de 250 y 500 cc. el cambio es manual y corren mucho más, con lo que es más probable que nos salgamos en todas las curvas.

Lo más normal es que desde un principio elijas una carrera de entrenamiento y una máquina de 125 cc. para familiarizarte con los controles, que pueden ser desde el teclado, normales o alternativos con el ratón, o con el joystick.

En el modo carrera única podrás elegir una de entre las dieciséis pistas que vienen en el disco, e incluso pistas adicionales ya que está previsto sacar un disco con más circuitos. Con la opción de clasificación apareces en la parrilla de salida y al ponerse la luz verde tienes que conseguir dar una vuelta al circuito lo más rápido posible, ya que de esto depende tu colocación en la parrilla a la hora de comenzar la carrera, que en principio será de cinco vueltas, pero que puede ser aumentada de cinco en cinco hasta el número de cincuenta.

En la opción de temporada completa puedes cargar y grabar las marcas conseguidas tras cada carrera. También se incluye la opción de grabar en la memoria RAM, aunque esta opción está limitada pues sólo se puede hacer tres veces por temporada.

Durante cada carrera serás informado constantemente acerca del tiempo por vuelta y el número de vueltas que quedan hasta terminar. A la vez aparece por pantalla los daños que sufre la motocicleta como consecuencia de haberte salido de la pista

o a causa de choques con otras motos.

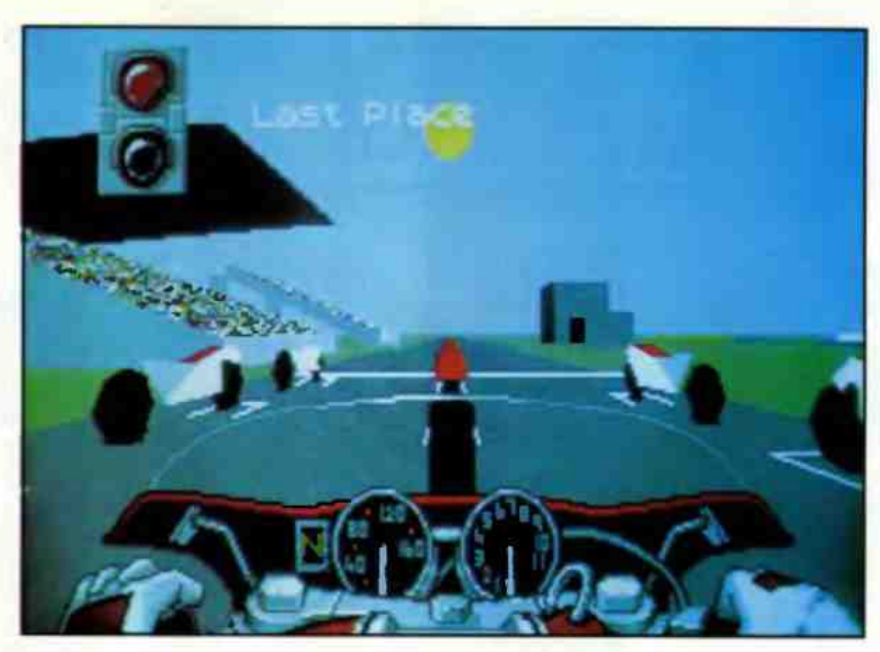
Aunque a simple vista nos parezca que el juego es en sí lento, esto se puede mejorar gracias a dos opciones que se han incluido, tales como suprimir el panel de mandos de la moto y suprimir los pilotos. Con estas opciones se generan menos gráficos y el juego gana en precisión y velocidad, aunque provoca una sensación muy rara ver las motos sin pilotos y sin ver las revoluciones, la velocidad y la marcha en que vamos.

Un aspecto agradable que tiene el programa es que podemos elegir el punto de vista de la carrera que más nos apetezca. Una muestra de ello es la panorámica que se hace al comenzar el juego, donde vemos la parrilla de salida, las gradas y nuestra moto desde un motón de planos como si estuviese volando a nuestro alrededor un helicóptero.

Los puntos de vista a elegir durante la carrera, aparte del que tiene el piloto, son:

- Vista frontal desde la moto
- Vista posterior desde la moto
- Vista de cámara en posición fija
- Angulos de cámara relativos a la moto
- Angulos de cámara desde el norte

A su vez los dos últimos puntos de vista pueden alterarse pudiendo fijar la cámara desde arriba, abajo, parte derecha o izquierda, y cualquier combinación de estas cuatro posiciones. Además se puede conseguir un mayor o menor nivel de detalle pulsando las flechas de arriba y abajo respectivamente; y una mayor o menor claridad de la pantalla pulsando las teclas ">" ó "<" respectivamente.



Preparados, listos... ¡ya!. (PC VGA)

Los últimos instantes de la carrera pueden ser vistos en modo repetición, ya que se graban para poder decidir quién gana en caso de que varios competidores lleguen a la meta simultáneamente.

Desde nuestro punto de vista el juego necesita de todos estos complementos para distraer nuestra atención hacia ellos, ya que lo que es el juego en sí, es decir, la competición no está muy bien conseguida. Los movimientos son difíciles, como es el volver a la pista después de salirnos de ella, y algunas veces resultan hasta irreales, como es el caso de poder inclinar la moto en una curva tanto como ir prácticamente paralelos al suelo sin llegar a caernos.

Versión comentada: PC VGA

El "realismo" que proporciona las tres dimensiones se ve muy reducido con la lentitud en el manejo de gráficos vectoriales; aunque existe la posibilidad de aumentar la velocidad del juego.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC

Creador:

GREMLIN GRAPHICS.

Distribuidor:

DRO SOFT.

Lo mejor:

Los distintos puntos de vista.

Lo peor:

Dificultad.



Sonidos: 6
Gráficos: 8
Adicción: 6



El juego ofrece distintas perspectivas. (PC VGA)

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



SINCLAIR OCIO.
Nº 2 ABRIL 89. 295 PTS. Todo sobre ROGER RABBIT. Juego y película. Taller MARCOFONO. Pon alas a tu imaginación. Animación por ordenador. Pokes, Trucos y Cargadores. JUEGOS: Mata Hari, Munsters, SDI.



SINCLAIR OCIO.
Nº 3 MAYO 89. 295 PTS. HACKERS: Piratas informáticos. Dormilón : GONZZALEZZ. TALLER. La carrera de TURBO CUP. Pedalea con: PERICO DELGADO. ANIMATOR CPC. Plus D. Unidad disco Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 4 JUNIO 89. 295 PTS. Prepárate: FUTURAS DIVERSIONES. Discover para CPC. Spectrum: Imprimir gráficos desde CM. RAMDOS. RENEGADE III ¿ Batalla final ?. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000.



SINCLAIR OCIO.
Nº 5 JULIO 89. 295 PTS. HAZ DEPORTE. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000. ESTE VERANO CON:Alternative W. Games Exploding Fish. Speedball Videolimpic. Final Assaul, Supertest, Emilio Butragueño.



SINCLAIR OCIO.
Nº 6 AGOSTO 89. 295 PTS. TODOS LOS JOYSTICKS. ESPECIAL LISTADOS. CPC, Spectrum, PCW. MUSIC MACHINE. Música en CPC. TALLER DE HARDWARE. Triproyecto Estival. JUEGOS: Stormlord, Teenage.



SINCLAIR OCIO.
Nº 7 SEPT. 89. 295 PTS. CONCURSO Y ANIVERSARIO DINAMIC. T X T : CPC. SOPA DE LETRAS. Juegos: RED HAT, EL CORSARIO y muchos más. MUSIC MACHINE. Trucos, Pokes y Cargadores para PC.



SINCLAIR OCIO.
Nº 8 OCTUB. 89. 295 PTS. BATMAN en tu ordenador. EL MUNDO DE LAS AVENTURAS CONVERSACIONALES. Taller de Hardware: TESTERONE. GUNSTICK: ¿Como funciona ?. JUEGOS: Krom el Guerrero.



SINCLAIR OCIO.
Nº 9 NOVI. 89. 295 PTS. MOT Nuevas técnicas de programación. TALLER DE HARDWARE. Proyecto Refire. TEST IMPRESORAS: DMP 3000. TRUCOS, POKES Y CARGADORES para PC, PCW, CPC y Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 10 DICI. 89. 295 PTS. ¡ Vive el Comic !. Los mejores juegos: Tintin en la Luna, Jabato, Capitán América, Spiderman, Capitán Trueno y Tom y Jerry. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT.



SINCLAIR OCIO.
Nº 11 ENERO 90. 295 PTS. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDWARE: Proyecto TELBA. STOP PRESS. Autoedición en el CPC. SOFTWARE: Rutina Fill. (Spectrum).



SINCLAIR OCIO.
Nº 12 FEBR. 90. 295 PTS. SOFTWARE PROFESIONAL. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDAWRE. Proyecto DIXIXONA. Editor de cabeceras (CPC). Editor de caracteres.



SINCLAIR OCIO.
Nº 13 MAR. 90. 295 PTS. Historia del SOFTWARE. APRENDE A PROGRAMAR CON GAME SOFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIXONA. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. Para Spectrum, CPC, PC Y PCW.



SINCLAIR OCIO.
Nº 14 ABRIL 90. 295 PTS. MAQUINAS PARA JUGAR: Consultor de aventuras, Aprende a programar con OPERA SOFT. ENTREVISTA TELETXIP. TALLER DE HARDWARE. Proyecto "Luisa Lane ". TRUCOS.



MEGAOCIO.
Nº 15 MAYO 90. 375 PTS. PELICULAS en tu ORDENADOR. LOS 30 MEJORES TRUCOS. Acaba tus juegos. SOFTWARE: Contabilidad (CPC). TALLER DE HARDWARE. Proyectos INTERRUPTUS.



MEGAOCIO.
Nº 16 JUNIO 90. 375 PTS. GUIA DEL JUGADOR. Dragon's Breath y Pipemania. JUEGA LOS MUNDIALES EN CASA. Comentamos los mejores juegos. DIGI VIEW GOLD 4.0. Un nuevo mundo en Amiga.



MEGAOCIO.
Nº 17 JUL-AG 90. 500 PTS.
ELVIRA. ¡ ADIOS MUNDIAL!. EXTRA EXTRA. Gráficos para MICRODESIGN. DEVPAC SPECTRUM. Ensamblador desensamblador. AMIGA ACTION REPLAY.



MEGAOCIO.
Nº 18 SEP. 90. 400 PTS.
SOFTWARE EDUCATIVO. Aprende inglés. LOS NUEVOS AMSTRAD CPC PLUS. LA GUIA DEL JUGADOR. Maniac Mansion. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. JUEGOS: Colosus Chess X.



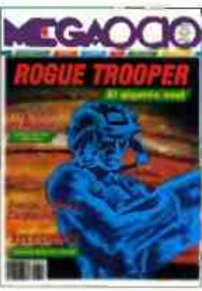
MEGAOCIO.
Nº 19 OCTU. 90. 400 PTS.
ENTREVISTA: Mike McKnight. (Teclista de MADONNA). NOTICIAS: DICK TRACY. Guía del Jugador. COLORADO. INDIANA JONES (2ª Parte). TRUCOS, POKES...



MEGAOCIO.
Nº 20 NOV. 90. 400 PTS.
Animación con DISNEY. Novedades: TOMAHAWK. Análisis: GAME BOPY. Juegos y trucos para tu CONSOLA. DICK TRACY: EL JUEGO. Guía del Jugador. NORTE Y SUR.



MEGAOCIO.
Nº 21 DICI. 90. 400 PTS.
Especial Navidad. Guía de consolas. Soluciones: Khalaan, Corporation.
JUEGOS: Spiderman, Caveman, Indianapolis.
TRUCOS CPC. Listados. Correo.



MEGAOCIO.
Nº 22 ENERO 91. 400 PTS.
ROGUE TROOPER, el gigante azul. Programas de música. Trucos, pokes y cargadores.



MEGAOCIO
Nº 23 FEBRER 91. 400 PTS.
Análisis de Joysticks. Especial listados. Elvira. Trucos, Pokes y Cargadores.



MEGAOCIO
Nº 24 MARZO 91. 400 PTS.
Wrath of the Demon. Software Educativo. La guía del Jugador: Loom y Legend of Dejel.



MEGAOCIO
Nº 25 ABRIL 91. 400 PTS.
Powermonger. Diseño Gráfico: Deluxe Paint II Enhanced. Especial la Guía del Jugador: Time Warp, Elvira, Speedball II.



MEGAOCIO
Nº 26 MAYO 91. 400 PTS.
Awesome. Banco de pruebas: ADLIB y SOUNDBLASTER. La Guía del Jugador: Powermonger y Awesome.



MEGAOCIO.
Nº 27 JUNIO 91. 400 PTS.
Metal Mutant. Banco de pruebas: ATONCE. Guía del Jugador: The secret of Monkey Island. Star Control. Metal Mutant. Trucos, Pokes y Cargadores.



MEGAOCIO.
Nº 28 JUlIO 91. 500 PTS.
Juegos Deportivos. Banco de pruebas: Vidi-PC. Guía del Jugador: Chuck Rock. Fuga de Coldizt. El libro de los trucos: más de 150 trucos para tus juegos.

EJEMPLARES ATRASADOS

CUPON DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVIEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA(+GASTOS DE ENVIO):

EJEMPLAR Nº: ____________________

Nombre: ____________________

Dirección: ____________________

Localidad: ____________________

Provincia: ____________________

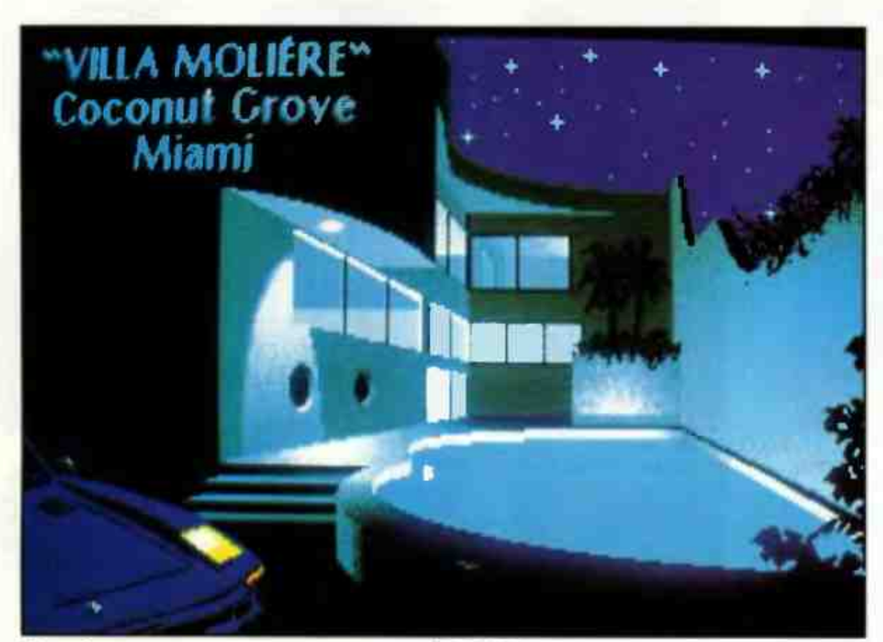
FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ TALON A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.

FASCINATION

Pon a prueba tus dotes de imaginación



Menudos apartamentos se gestan por aquí. (PC VGA)

A Doralice, la protagonista de este juego le encantan las emociones fuertes, y sobre todo las arriesgadas, no en vano es comandante de vuelo en una línea regular.

Esta es otra ocasión en la que Doralice va en busca de la aventura. La encantadora protagonista tiene que hacerse cargo de una maleta que le entrega una persona que muere en sus brazos. Junto a esta maleta nos dejó su ultima voluntad, que consistía en protegerla incluso con nuestra vida, evitar que cayese en manos enemigas y entregarlo al PDG del Quantum Laboratory de Miami.

Este es el principio de una aventura llena de complicaciones que incluso en algunos momentos hace que pensemos en abandonar. ¡Pero los auténticos aficionados a este tipo de juegos nunca se dan por vencido!. Si te encuentras con un impedimento tratas de dar mil vueltas hasta solucionarlo, incluso vuelves a empezar si es necesario. ¡Lo último es rendirse!.

A lo largo del juego no haremos más que encontrar impedimentos, incluso los problemas comienzan para salir de la habitación del hotel. El ingenio particular de cada jugador le permitirá salir airoso de todas las complicaciones. A algunos se llevará más tiempo y a otros menos, dependiendo de las dotes de deducción de cada cual, y de lo acostumbrados que estén a jugar a este tipo de aventuras conversacionales.

Para los menos deductivos se publica en este mismo número la guía del jugador donde se dice cómo terminar de un tirón toda la aventura; pero yo aconsejaría que se utilizase esta guía como último recurso ante una situación en la que no puedas avanzar más y ya hayas probado todo (ocasiones para ello no te faltarán, pero has de ser fuerte y resistir la tentación). Este consejo no es para que no leas la guía del jugador, sino para poder sacar más rendimiento al juego, ya que sin ayuda puedes tardar dos o tres días como mínimo en terminarlo, jugando intensivamente; mientras que con la guía puedes tardar unos cuantos minutos.

Las situaciones por las que pasamos son las más inesperadas como la de


El coche contiene objetos indispensables para nuestra misión. (PC VGA)

tener que salir corriendo porque nos persigue un perro al intentar coger una llave, ser acusados de asesinato simplemente por conocer una noticia, ser mal contestado por un borracho en un aparcamiento al pedirle gentilmente que te de ayuda, etc.

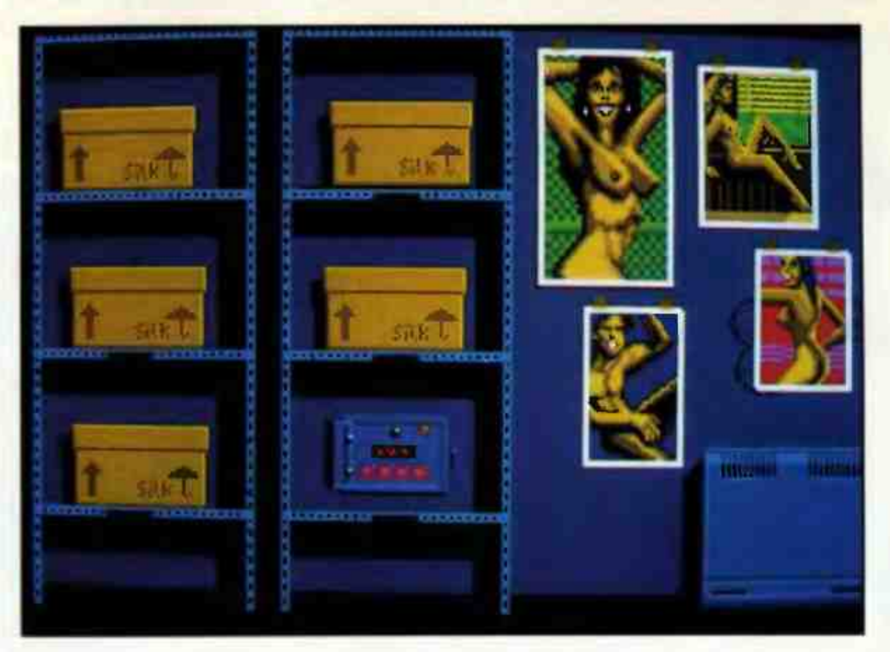
También es inesperado que sea necesario tener conocimientos básicos de solfeo para tocar correctamente una secuencia de notas sobre un piano, o que tengas que saber astrología para saber qué signo del zodíaco corresponde a una fecha determinada.

Los personajes con los que nos encontramos son muchos y variados; algunos nos proporcionan ayuda y otros tratan de liarnos como el caso del policía amable que trata de sonsacarnos cosas con el propósito de meternos en la cárcel.

No creo que sea necesario advertir que hay que coger todos los objetos que vayamos encontrando, ya que todos, o casi todos tendrán una utilidad futura, siendo en la mayoría de los casos imposible avanzar si no se tienen los objetos necesarios. Algunos objetos los podemos conseguir simplemente buscando, pero otros hay que componerlos o descomponerlos. Es el caso de objetos que se encuentran dentro de otros, objetos que hay que unir para que funcionen, combinar objetos encontrados para descubrir otros, etc.

Durante la aventura se emplean códigos y contraseñas, hay que recordar números de teléfono y días de cumpleaños, así que es recomendable que tomes buena nota de todo lo que veas durante el juego con el fin de poder utilizarlo luego.

Es conveniente ser meticuloso y detallista en las investigaciones y no abandonar una pantalla o sala hasta estar completamente seguro de que hemos toqueteado absolutamente todo, ya que siempre puede haber resortes escondidos por cualquier parte



Los posters ocultan secretos. (PC VGA)

mediante los cuales se acceda a sitios claves para el desarrollo de la aventura. También hay que caer en detalles como el de evitar que seas descubierto por hacer un ruido o que te vean a través de una ventana, no hablar demasiado con los policías, ya que estamos implicados en un caso un poco confuso, y sobre todo tener mucha paciencia y emplear a fondo, más que nunca, las dotes de deducción, ya que el número de operaciones a realizar es interminable y todas tienen que ser precisas, además la mayoría de ellas requieren que te acuerdes de detalles que se te han dicho durante el juego o que combines un montón de cosas que has encontrado para realizar otra más complicada.

Lo que es la aventura en sí está muy bien y los gráficos son muy buenos, aunque hay muy poquitas animaciones.

Lo que es necesario para que una aventura conversacional guste es que principalmente sea original, que no sea demasiado sencilla, pero tampoco muy complicada, que puedas encontrar los objetos fácilmente, pero que no sea difícil utilizarlos y que puedas hablar con la gente. Pues bien, todo esto lo tiene Fascination.

Para movernos por las habitaciones del juego podemos utilizar el ratón o el teclado, pero indiscutiblemente lo mejor de todo es el ratón. Este juego también posee la excelente característica de informar de los objetos que hay en la pantalla simplemente pasando con el ratón por encima de ellos.

En fin, qué más podría decir de esta aventura para ensalzarla. Simplemente os recomiendo que juguéis.



Unos azucarillos de más no me vendrán mal. (PC VGA)

Versión comentada: AMIGA

Un juego muy interesante y adictivo, con buenos gráficos y efectos de sonido, aunque pocos. Sin duda pasaremos muy buenos ratos con él, aunque en ocasiones se nos hará un tanto pesado por la dificultad de alguna de las fases.

Otras versiones:
Amiga, Atari ST y PC.

Creador:
COKTEL VISION.

Distribuidor:
SYSTEM 4

Lo mejor:
Muy entretenido.

Lo peor:
Difícil en ocasiones.



Sonidos: 8
Gráficos: 6
Adicción: 9


CALCULADORAS CON DISEÑO INFORMATICO
NUEVAS
ORIGINALES
PRÁCTICAS
Disco Calculadora 3 1/2"
REF: BT 714
P.V.P.: 1.950 PTAS.
Disco Calculadora 5 1/4"
REF: BT 715
P.V.P: 1950 PTAS.
SUMAN, RESTAN,
MULTIPLICAN,
DIVIDEN,
REALIZAN
RAICES
CUADRADAS,
PORCENTAJES, ...
8 DIGITOS.
BIG DIGIT
PC CALCULATOR
PC Calculator
Ref: BT 769
P.V.P.: 1.450 Ptas.
IDEALES PARA REGALO
RELLENE HOY MISMO SU
CUPON DE PEDIDO
ENVIOS A TODA ESPAÑA. PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

Año III N.º 32
Diciembre 1991

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO-SEGA

STREET FIGHTER II

Después del éxito obtenido con la primera parte hace algunos años, Capcom vuelve a la carga con este interesante arcade, similar en algunos aspectos al anterior, pero muy mejorado en otros, como los gráficos, el sonido, el movimiento de los personajes o el tamaño de los mismos.

Con sus 58 Megas de memoria, Street Fighter II nos propone una a través de 11 campos internacionales, entre los que se encuentran Japón, India, Brasil o Estados Unidos.

Como diferencia rspecto a otros juegos, éste permite la competición entre dos jugadores por el título. Muy bueno, esperemos que este juego esté pronto disponible en nuestras consolas, de momento sólo lo podremos disfrutar en las máquinas recreativas.

SNOW BROTHERS

Una historia helada



Después de arrasar en las máquinas recreativas, Pri Pri y Pchi Pchi, los Snow Brothers, han decidido volcarse en la memoria de nuestros ordenadores y consolas para hacernoslo pasar en grande.

Para los que no conozcáis este videojuego, os diré que se trata de una interesante aventura similar al Bubble Bobble, en cuanto a adicción y originalidad se refiere. Es un juego de plataformas, por las cuales discurren una gran cantidad de enemigos, y al final de cada fase uno de mayor tamaño y peligro. Nuestra misión es destruirlos arrojándolos bolitas de nieve de mayor o menor grosor.

El juego ya está finalizado para la versión de Nintendo, aunque es posible que tengamos que esperar algún tiempo para disfrutar del mismo.



CAPTAIN PLANET

Contra la polución

Mindscape ha preparado un nuevo videojuego para los ordenadores de 16 bit y para la consola Nintendo. Su nombre es Captain Planet and The Planeteers y su contenido sin duda gustará a la mayoría de los ecologistas que pueblan nuestro planeta.

El tema del juego está basado en una serie de dibujos animados y trata de evitar, a través de diez niveles diferentes, el deterioro del planeta Tierra. Para ello contamos con los poderes especiales de los Planeters: la Tierra, el Fuego, el Agua, el Viento y el Corazón.

Difícil misión, pero no imposible.

BUGS BUNNY 2

Qué hay de nuevo, viejo...

No. Bugs Bunny, el conejo de la suerte, no podía permanecer más tiempo inactivo, por lo tanto visitó a Kemco-Seika, la compañía que le inmortalizó por primera vez en la máquina de videjuegos Game Boy y les propuso una nueva historia. Ciertamente no tuvieron muchas opciones, cualquiera se mete con un conejo como éste.

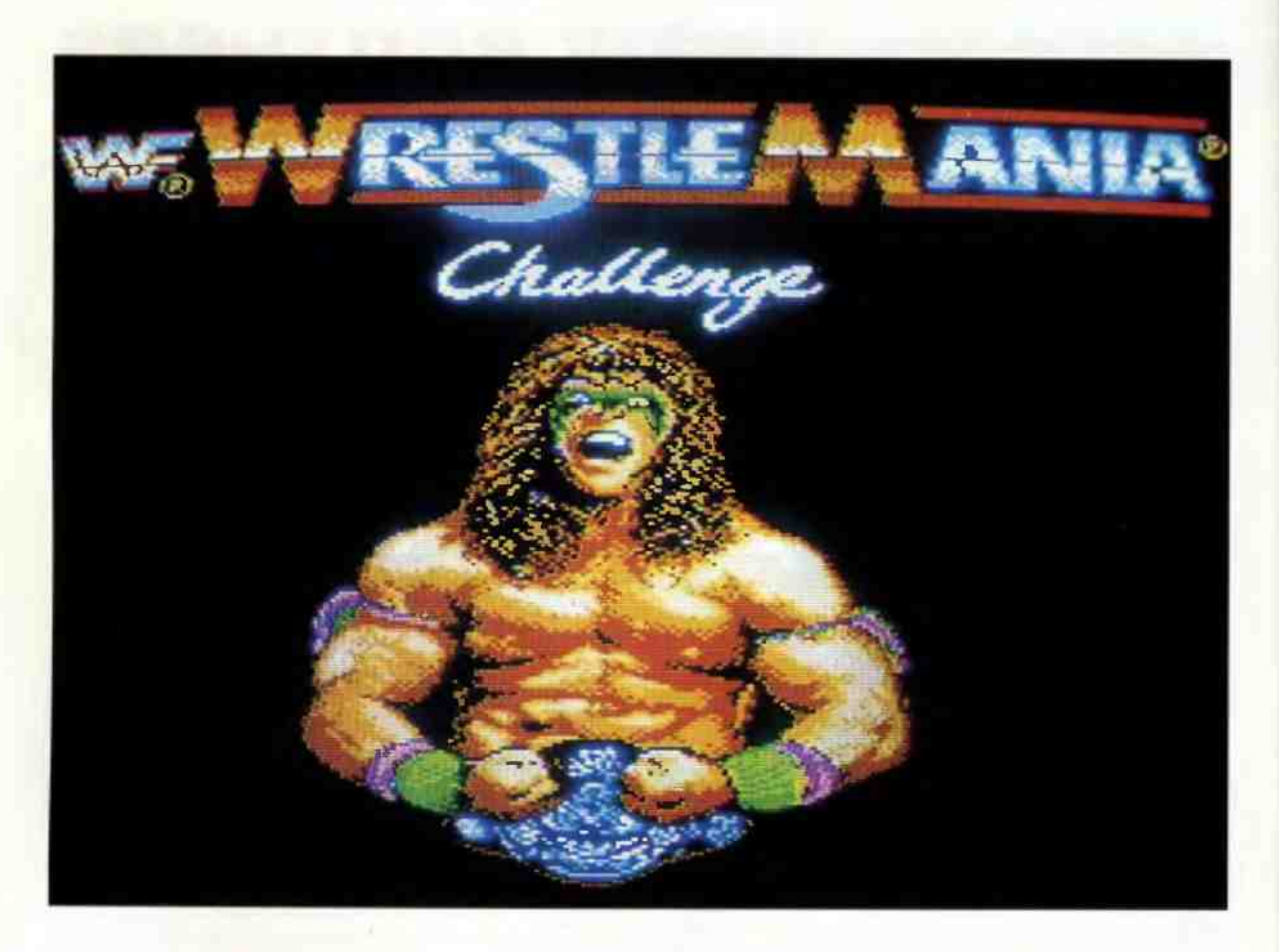
El juego se llama Bugs Bunny Crazy Castle 2 y en él intervienen personajes tan conocidos como, el Diablo de Tasmania, el Tío Sam o el Coyote, entre otros, todos acompañados por las conocidas melodías de los dibujos animados.

El juego es similar al anterior, aunque con habitaciones, puertas secretas, catapultas gigantes y todos los demás elementos necesarios para que este juego se convierta en un éxito mayor al de su antecesor. Paciencia, no tardará.



WF WRESTLE MANIA CHALLENGE

Cuanto más bestia mejor



Bienvenidos a la competición más excitante de finales de los 90. En ella se enfrentan los hombres más forzudos y espectaculares que jamás halláis visto, aunque muchos de vosotros seguro que ya los conocéis.

Otra vez acudimos de nuevo al ring de la WWF para presenciar otro terrible enfrentamiento entre forzudos representantes del bien y del mal.

Aunque en este paquete aparecen un gran número de luchadores, todavía quedan por incluir muchos más, ya que la lucha libre está en constante expansión y cada vez aparecen más luchadores y managers. Los que nos vamos a encontrar son Hulk Hogan, el Ultimo Guerrero, Macho King Randy Savage, Brutus "el barbero" Beefcake, Jim Duggan, Big Boss Man, Ravishing Rick Rude, y a André el Gigante.

Para un novato aguantar varios asaltos con estos especialistas puede resultar un gran reto, ya que hay que saber esquivar perfectamente todos su movimientos y liberarnos de sus presas,

sino veremos como quedamos eliminados en breves instantes.

Cuando comenzamos a jugar se nos permite elegir un luchador entre todos los expertos, o elegir nuestro propio personaje. A la hora de elegir hay que tener cuidado ya que es sabido que no todos los luchadores son iguales y que cada uno tiene unos movimientos, que le resultan más fáciles de hacer o son su especialidad, distintos de los otros.

Aunque parezca obvio hay que contar que el objetivo del juego es ganar a todos, y si es posible en el menor tiempo posible, ya que si no nos iremos agotando poco a poco. Al principio puede resultar difícil ganar aunque sea un sólo combate, pero poco a poco se le coge el truco a los movimientos por el ring y los golpes de cada jugador, y al poco tiempo estarás ganando a los más insospechados.

Las opciones de enfrentamiento contra el ordenador son variadas ya que puede elegir entre:

- Combate cuerpo a cuerpo contra un rival.

- Campeonato: Consiste en luchar con todos los luchadores uno detrás de otro.

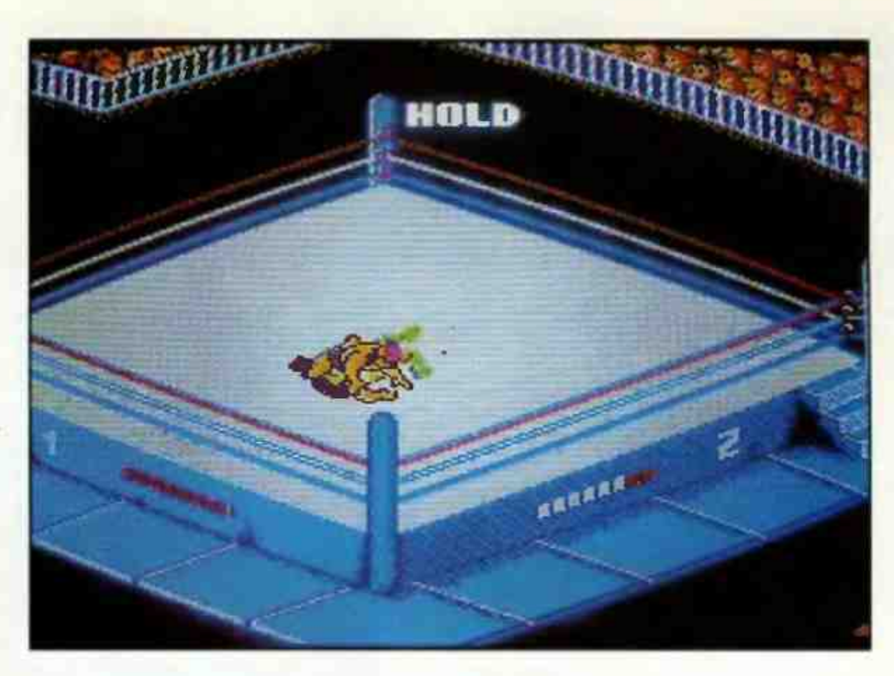
- Lucha en equipo: Luchas con un compañero contra dos indeseables que no paran de golpearte.

- Lucha por la supervivencia: Un equipo de tres hombres lucha contra otro hasta que sólo queda un ganador.

Existe también la posibilidad de luchar contra otro jugador con las mismas opciones que antes, pero con la novedad de que puedes aliarte con el compañero para luchar contra el ordenador.

Como ya he comentado cada jugador tiene unas técnicas especiales y distintas a otros, por lo que no os extrañe que lo que hace Hulk Hogan no lo pueda hacer André el Gigante. Por ejemplo Hogan puede subirse al poste del rincón y lanzarse contra el rival, mientras que esta maniobra es imposible para André (debido como es lógico a su increíble peso de 234 kg.)

Los distintos golpes que puede hacer cada luchador dependen del botón que pulses. Los golpes pueden cambiar si pulsas a la vez un botón y una dirección o si pulsas los dos botones a la vez. En este último caso cada luchador dará un golpe increíblemente potente. Si ves que un contrario tiene intenciones de hacer esta maniobra, puedes contrarrestarla pulsando los dos botones a la vez.



En los laterales del ring se muestra la potencia que tiene cada jugador a lo largo de la partida.

Para inmovilizar al contrario tienes que esperar que caiga al suelo y tirarte encima de él para apresarle y esperar a que el arbitro cuente hasta tres, pero enseguida te quitará de encima a no ser que su barra de potencia esté al mínimo (en caso de que te pase ésto a ti, puedes librarte de la presa pulsando muy deprisa las flechas de izquierda y derecha).

Para dejarle sin fuerzas tienes que golpearle constantemente y una vez que haya caído al suelo tirarte encima de él con todas tus fuerzas y clavarle el codo (como veréis este es un juego en el que no hay que tener piedad de nadie, porque los demás no la tienen de ti).

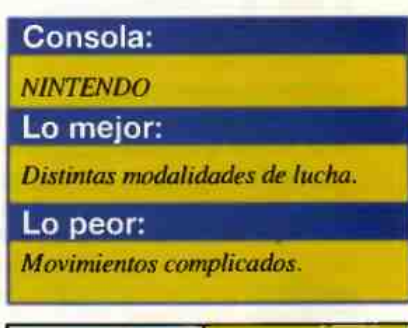
En caso de que tengas poca fuerza puedes recuperarte un poco si evitas al contrario y descansas un rato (si es que te dejan).

Los movimientos simples consisten en dar puñetazos o patadas, y se consiguen simplemente pulsando cualquiera de los dos botones; pero si queremos conseguir movimientos más espectaculares tenemos que hacer combinación entre las teclas. Con esto conseguiremos coger al contrario por el cuello y apretar hasta que se asfixie, cogerle en brazos y tirarle por los aires, agarrarle por la espalda y darle un rodillazo en las costillas, etc.

La lucha también puede desarrollarse fuera del ring, para ello súbete al poste del rincón y lanzarte hacia afuera. Una vez fuera aparece un contador que va hasta diez; entonces lo que tienes que hacer es tratar de aguantar hasta los últimos segundos y golpear al contrario para dejarle en el suelo. Inmediatamente tienes que subir corriendo, con lo que el rival quedará descalificado por no volver al ring en el tiempo reglamentario. Otra manera de conseguir ser eliminado es manteniendo a los dos luchadores en el ring en el modo de lucha de dos jugadores contra la consola.

Técnicamente el juego está bien planteado, pero los movimientos por el ring se hacen difíciles y el control total sobre los golpes puede llegar a ser complicado. A su vez los gráficos son un poco pequeños.

Las animaciones son rápidas y variadas. Por último hay que decir que este juego puede llegar a ser muy adictivo, sobre todo para aquellas personas que les guste la lucha libre.





NINTENDO

TURBO RACING

¡A ver quién corre más!

El objetivo es difícil de cumplir, ya que hay un montón de coches que nos impiden que circulemos libremente, con lo que estaremos todo el rato chocándonos si es que no ponemos cuidado a la hora de conducir. Lo bueno es que un choque contra un coche o una valla de protección no hace que quedes eliminado de la carrera, como en otros juegos, sino que el coche se para y tienes que volver a adelantar a todos los que ya habías pasado.

Para conseguir mayor velocidad dispones de tres marchas. Si estás acelerando y ves que sale fuego por el tubo de escape, no te sorprendas es que estás utilizando el turbo. Gracias a este complemento podrás llegar a conseguir velocidades de más de 200 km/h. y conseguir acabar los circuitos en tiempo record; pero ten la precaución de usarlo sólo en las rectas, ya que en las curvas puede ser peligroso.

Aunque la temática del juego ya está muy vista, los juegos que se sacan no pierden mucha calidad. Este en concreto consigue que te encuentres agusto conduciendo ya que se agarra muy bien en las curvas, aunque a veces, y si vas muy deprisa, derrapa.

En Turbo Racing aparece una característica singular, y es la ayuda del manager de boxes, el cual te dice cómo es el circuito y cómo tienes que equipar el coche antes de una carrera, ya que de esto depende que llegues el primero a la meta.

Como todos los juegos de este tipo tienes varias opciones de entrenamiento antes de enfrentarte a una competición de gran nivel. En este caso en concreto puedes entrenarte en un circuito con o sin vehículos.

A la hora de equipar el coche tienes unos puntos que puedes asignar a cada uno de los siguientes complementos: Velocidad, aceleración, resistencia a los golpes, suspensión a la hora de dar las curvas, efectividad del equipo de reparación y turbo. Si vas a correr en un circuito con muchas curvas te conviene dar más importancia a la suspensión, mientras que si tiene muchas rectas al turbo. En caso de que seas un desastre conduciendo, más vale que equipes al coche contra todo tipo de golpes.



Emocionante competición de coches de fórmula uno a lo largo de 16 circuitos de los países más importantes del mundo.

A la vez se puede elegir el color del coche para distinguirlo de los demás, y la música que queremos que nos acompañe durante la carrera.

Los circuitos son todos diferentes y son los más representantivos de todos los países que se encuentran seleccionados.

El scroll es muy bueno y se consiguen típicos efectos como el de subir una cuesta y no ver lo que viene detrás, o bajar una pendiente.

Antes de empezar una carrera hay que pedir consejo al manager. Según lo que éste te diga, así tienes que disponer de los puntos que tengas para equipar el coche. Cabe la opción de elegir entre ser corredor normal o un manager. Si eliges el corredor dispondrás de 20 puntos para equipar el coche, mientras que si eliges ser manager dispondrás del máximo de puntos (60).

Según vayas terminando circuitos del Gran Prix vas acumulando puntos para próximas carreras.

Como es obvio antes de cada carrera tendrás una vuelta de clasificación, y dependiendo de cómo lo hagas, es decir de lo deprisa que hayas ido, así te colocarás en la parrilla de salida. Si eres el más rápido de todos conseguirás la Pole Position, o primera posición.

En resumen es un juego normal que ve incrementada sus prestaciones con la incorporación del turbo, lo que lo hace más excitante para los jugadores intrépidos amantes de la velocidad.

Consola:
NINTENDO
Lo mejor:
Poder elegir coche.
Lo peor:
Juego muy visto.

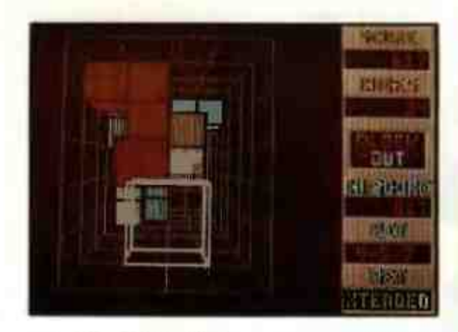


Sonidos: 7
Gráficos: 8
Adicción: 8

CATALOGO LYNX



1. A.P.B.
Ser policía es algo difícil, pero aun lo es más cuando estás jugando con A.P.B., un juego que te retará en un duelo de nervios y en el que tendrás que ser muy rápido sin quieres sobrevivir. Un bueno arcade.



2. BLOCKOUT
Volvemos a los clásicos de siempre, en esta ocasión le ha tocado a la nueva versión del conocidísimo Tetris. Este juego guarda la misma filosofía que el anterior, pero con la salvedad de que se desarrolla en un plano tridimensional, con lo cual aumenta la dificultad y, por supuesto, las posibilidades. Bueno.



3. BLUE LIGHTING
Sin duda alguna es de los juegos más adictivos disponibles. Se trata de una versión del conocido juego de las máquinas recreativas Afterburner. Dispone de un buen scroll multidireccional, buenos gráficos, velocidad y, lo más importante, buenos efectos de zoom. Lo recomendamos, excelente.



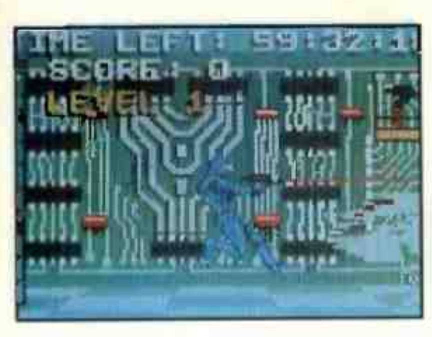
4. CALIFORNIA GAMES
Este fue el primer juego disponible para el sistema de juego Lynx. Es, como todos sabréis, una simulación deportiva compuesta de varias fases, a lo largo de las cuales deberemos hacernos con la mayor cantidad posible de puntos. Algunos de los deportes del juego son: surfing, control del balón o skate board entre otros. Muy bueno.



5. CHIP'S CHALLENGE
Desafiate a ti mismo. Un juego de inteligencia en el que tendrás que poner a prueba todo tu ingenio. Chip's Challenge no es otro juego de acción, en él debes combinar la habilidad con los movimientos oportunos para resolver cada fase. Excelente.



6. CHEQUERED FLAG
¡Preparados, listos, ya...! La carrera ha empezado, tu y tus cinco amigos conectados con el Comlynx os disponéis a iniciar la carrera o, si lo prefieres, tú sólo te dispone a iniciar la carrera. Un interesante juego de formula para todos los aficionados al volante. Bueno.



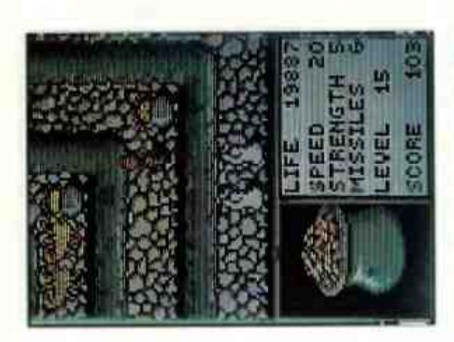
7. ELECTROCOP

Lo que más destaca de este juego son las animaciones del personaje principal, gráficos detallados y muy cuidados. Nos encontramos en una base enemiga y nuestra misión es acabar con los enemigos que la habitan. Entretenido.



8. GATES OF ZENDOCON

Uno de los mejores juegos de marcianitos que hemos visto. Desplázate en un scroll horizontal y destruye a todos los enemigos que amenazan la galaxia. Sonidos elaborados y alta calidad de gráficos y colorido. Altamente recomendado para todos los aficionados a los juegos de arcade. Excelente.



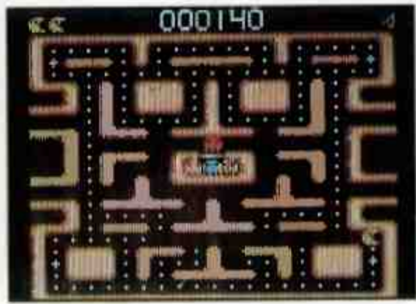
9. GAUNTLET: THE THIRD ENCOUNTER

Por fin podemos tener la máquina recreativa en nuestro bolsillo. Manejar al duende, al bárbaro o a cualquiera de los otros personajes está al alcance de nuestra mano y además, con la posibilidad de conectar otros Lynx y jugar a la vez con otros amigos. Muy interesante y entretenido.



10. KLAX

Después de que el Tetris hiciese furor en las máquinas recreativas y en los ordenadores personales, llegaron las versiones y clónicos. Klax es una de estas versiones aunque, como se puede apreciar, con notables diferencias. La adicción está asegurada.



11. MS. PACMAN

¿Te acuerdas? Una versión del clásico comecocos de siempre. Ya sabes, come todos los puntos, los grandes nos permiten eliminar a los fantasmas y a pasar de fases por los laberintos de este gran clásico.



12. NINJA GAIDEN

Si alguna vez has dudado en comprarte algún videojuego para tu Lynx, éste es tu juego. Se trata de uno de los mejores para este sistema y trata, como habrás imaginado por el nombre, de controlar a ninja y acabar con los malos de turno. Muy bueno y además adictivo.



13. RAMPAGE

Hay mucha gente a la que le gusta destruir todo lo que encuentra, este es el caso de los protagonistas de Rampage, una serie de monstruos cuyo único afán es demoler todos los edificios de la ciudad. Entretenido.



14. ROADBLASTERS

Los juegos de carreras de coches son los primeros que salieron para los ordenadores y, sin duda, de los que más público han captado a lo largo del tiempo y es que, poderse poner al volante sin carnet de conducir y con menos de 18 años es toda una gozada. Entretenido.



15. ROBOSQUASH

Quizá se trata del juego más flojucho para Lynx. Es muy similar al típico juego de los rompe-ladrillos que apareció con las cintas de los primeros ordenadores, con la diferencia de que los gráficos son más espectaculares y tiene una visión tridimensional. Muy adictivo.



16. RYGAR

Salido de las máquinas recreativas viene a engrosar la larga lista de videojuegos disponibles para Lynx. En este juego controlamos a un pequeño hombre armado con una especie de maza y nuestra misión es destruir a todos los enemigos. Bueno.



17. SHANGAI

Descubre el atractivo de este juego oriental. Coge las fichas del montón y busca su pareja. La misión consiste en hacer desaparecer todas las fichas de la mesa. Un juego de inteligencia que te hará pasar buenos ratos de diversión sin alterarte.



18. SLIME WORLD

Nos encontramos perdidos en la inmensa galaxia. Slime World no es un mundo como otro cualquiera, es una odisea en un planeta agreste repleto de grutas y enemigos. Nuestra misión consiste en huir de él. Entretenido y de buena calidad.



19. S.T.U.N. RUNNER

Si te gustan los juegos de tipo vectorial éste es tu juego. Desplázate a toda velocidad por estrechos túneles que pondrán a prueba tus reflejos y habilidad para no chocar con ellos. Dispara a las naves enemigas antes de que ellas te alcancen a ti. Bueno.



20. TOURNAMENT CYBERBALL

Después de divertirnos en las máquinas recreativas y más tarde en los ordenadores, llega Cyberball, el deporte del futuro, para nuestro sistema Lynx. Se trata de un nuevo concepto de juego deportivo similar al rugby pero en versión futurística. Regular.



21. WARBIRDS

¿Te gustaría convertirte en un as de la aviación? Ahora estás a tiempo con este fabuloso juego del Lynx. Armate de paciencia y persigue por el cielo al intrépido Barón Rojo, tendrás que derribarlo si quieres llegar a convertirte en un buen piloto. Un buen juego con unas buenas digitalizaciones.



22. XENOPHOBE

Lo más impresionante del juego es su presentación y la cantidad de personajes que podemos seleccionar, así como el efecto de zoom que se recrea en la pantalla. La cación tampoco está nada mal y además dispone de unos gráficos de muy buena calidad. Muy bueno.



23. XYBOTS

Otro clásico de las máquinas recreativas. Nos introducimos en un laberinto repleto de enemigos. La visión es tridimensional y los enemigos avanzan hacia nosotros intentando destruirnos, acaba con ellos. Malillo.



24. ZARLOR MERCENARY

Juega a los marcianitos con este magnífico videojuego de scroll vertical. Podemos controlar nuestra nave a través de las distintas fases aumentando o disminuyendo nuestro tamaño dependiendo de la altura a la que volemos. Muy entretenido aunque algo lento.

SEGA

BEAST

Un juego de calidad



Tecmagik se ha ganado ya una gran reputación en la conversión de juegos a la consola SEGA MASTER SYSTEM. Incluso con sus limitaciones están logrando presentaciones y técnicas tan buenas como ninguna en la más potente Megadrive.

Beast es igualmente impresionante. En este original juego el objetivo es resolver todos los enigmas o rompecabezas, acabar con todos los monstruos y recorrer todas las habitaciones. El mayor impacto que produce Beast es conseguido gracias a los deslumbrantes gráficos y a un efectivo scroll. No se pierde ningún detalle; el juego tiene apariencia de solemnidad, como si todo pareciese más grande.

El trasfondo del juego es tan fuerte como había sido hasta ahora, y es toda un pesadilla saltar las piedras, buscar las rutas correctas en tu propia cruzada, primero encontrando una llave que ha sido ingeniosamente escondida y luego yendo bajo tierra por dentro de una amplia red de túneles llenos de escaleras y huecos peligrosos. Siguiendo el camino de la derecha nos enfrentaremos a unos 100 monstruos animados, inteligentes y bien definidos. Resguardarse de ellos es una gran oportunidad de comprobar tu habilidad, y a la vez coges experiencia según vas avanzando. El mapeado es una ardua tarea que deberás ir realizando según se desarrolla el juego para saber cuál es la ruta correcta (En caso de ir por la ruta equivocada hay que hacer caso al refrán de "rectificar es de sabios"). Recoger objetos para poderlos usar es una de las partes esenciales; y las pociones, en su gran variedad de colores, proporcionan mejores atributos físicos y mejoran la salud.

Evitar repentinos e inesperados acontecimientos aseguran una larga continuación en el juego, ya que es un segundo lo que separa la vida de la muerte en caso de ir a lo loco, y las acciones arriesgadas se suceden continuamente. Los peligros son constantes: llamas que salen del suelo, esqueletos andantes o caracoles que dejan un mortal rastro viscoso, hacen que te lo pienses dos veces antes de avanzar.

La parte engañosa del juego es que si no coges los objetos esenciales, estarás vagando sin sentido durante horas.

El personaje que controlas puede saltar, dar puñetazos, agacharse, disparar, trepar, etc. y se desenvuelve muy bien en todas las situaciones. Es de tu incumbencia, como jugador experto, el llevar a nuestro héroe a que consiga buenos éxitos en todas las batallas.

Los 6 niveles completos que tiene el juego, y cada uno con un final distinto, hace que esto se convierta en una aventura épica.

Los controles responden muy bien y los movimientos son rápidos. Tecmagik ha creado sus propias secuencias de comienzo y final de los juegos. Si te gusta viajar y resolver algunos de los más duros y endemoniados misterios según pasas por el cementerio, montañas, bosques, etc., a la vez que luchas por mantener tu querida vida; no encontrarás una aventura de acción mejor en este sistema.

DEREK DE LA FUENTE

Consola:
SEGA.
Lo mejor:
La calidad.
Lo peor:
La dificultad.



Sonidos: 8
Gráficos: 8
Adicción: 8

SONIC

El megajuego del año



Sonic, un puercoespín aventurero, se encuentra sólo ante las fuerzas del mal. Calzado con sus superzapatillas rojas es capaz de viajar a velocidades increíbles a través de OverLand, territorio vecino a MarioLand, y a algunos otros Land, donde lo que domina es la fantasía y los personajes simpáticos.

La misión de Sonic, o Super Sonic, que era como quería que le llamasen, no es nada sencilla. Tiene que atravesar 6 territorios llenos de extremados peligros para evitar que el mundo de OverLand caiga en manos del terrible un doctor loco.

Los parajes que tiene que atravesar son de lo más insospechado, pasando por bosques, cavernas, grandes estructuras metálicas, etc., siendo innumerable el número de trampas que hay en cada fase, sin contar todos los enemigos que vienen a por nosotros. Es de agradecer que a lo largo de todo el juego nos acompañe una graciosa musiquilla que cambia de vez en cuando.

El juego es sensacional. Como ya he dicho se parece mucho al Mario Land, ya que la estructura es totalmente igual. Se trata de atravesar varias fases y enfrentarse al final de cada una con un malvado doctor que va a bordo de su nave y nos lanza rayos láser o cualquier cosa que se le ocurra.

Dentro de cada fase tenemos que coger todos los anillos que vayan apareciendo, y si no los perdemos, podemos acceder a unas pantallas de bonus que son superdivertidas, ya que vas rebotando por ellas como si estuvieses dentro de un flipper. Dentro de estas pantallas podemos conseguir vidas y más anillos, pero lo más importante es conseguir una preciosa joya. Para evitar que esto sea muy fácil las pantallas están girando constantemente en varias direcciones, lo que hace que el movimiento sea confuso porque no sabemos muy bien hacia dónde nos dirigimos.

El movimiento es muy rápido, casi diría vertiginoso tanto que si vas muy deprisa y pasas por una rampa pegas un salto increíble. Con diferencia podemos decir que es el juego más rápido que se ha hecho hasta ahora.

En algunas pantallas hay unos televisores que contienen diversas cosas como varios anillos, inmunidad, vidas extras, zapatillas super veloces, o un resplandor que nos protege de que nos quiten los anillos al ser atacados.

El juego para nada es aburrido, ya que pasamos por un montón de situaciones divertidas, como son loopings, trampolines, toneles giratorios, cascadas de agua que te impiden subir por las rampas, columpios, etcétera. Además hay un montón de animales que tratan de ir contra nosotros. Ante esta situación lo que podemos hacer es saltar hacia ellos y aprovechar los pinchos que nos ha dado la madre naturaleza para defendernos.

Las fases por las que se pasan son totalmente distintas. Comienzas en una isla tropical llena de palmeras y montañas, con el constante peligro de caernos en cualquier momento al mar.

La segunda fase transcurre a través de un territorio yermo lleno de pozos de lava que escupen bolas de fuego. Además te puedes internar en extraños templos que están llenos de peligros y en los que tenemos que estar en constante alerta.

En definitiva, un gran juego. Como pocos se han visto para las consolas.

Consola:

SEGA.

Lo mejor:

Absolutamente todo.

Lo peor:

Resulta demasiado rápido al prin-



Sonidos: 9
Gráficos: 10
Adicción: 10

FASCINATION

Una historia detectivesca

Mi nombre es Doralice y me encanta emprender cualquier tipo de aventuras, por lo general, suelo salir airosa de todas ellas. Si alguna vez os han contado alguna, podéis estar seguros de que no os habrá impresionado tanto como la que me aconteció hace algunos años, cuando ejercía de comandante en las líneas aéreas París-Hawai.



Doralice es la protagonista del videojuego.

El móvil que inició tan ajetreada aventura fue un pasajero del avión, un tal Fayard Nichols. Al pobre infeliz no se le ocurrió otra cosa que morir en mis brazos, confiándome de esta forma su maletín y con éste, todos sus problemas.

Lo más problemático de todo resultaron ser las últimas palabras de Fayard, apenas logre escuchar lo siguiente: "Ayúdeme por favor... Coja mi maleta... Su contenido no debe caer en manos malvadas... Es una ampolla que le pido que lleve en persona con la mayor discreción al PDG del Quantum Laboratory de Miami... La combinación de la maleta es... ¡AARGH!".

Muy bonito, Fayard murió en el preciso instante en que iba a relatar la combinación de la maleta, ahora todo se complicaría mucho más, ¿cómo podría averiguar la clave? La verdad es que no resultó demasiado difícil, una detective de mi clase no podía admitir una derrota y me puse a leer detenidamente el manual de instrucciones, algo que habitualmente no suelo hacer. En efecto, esta vez si pude sacar algo en claro, la clave aparecía claramente identificada como: AARGH. Quién lo diría, el pobre Fayard me revelaba la clave y yo creía que se trataba de su último suspiro...

La habitación

Más tarde con la clave en mente y en la habitación de mi hotel, procedí, como todo buen detective, a registrar detenidamente la habitación. Rápidamente pude comprobar que en uno de los cajones se encontraba un adaptador de corriente, que la nevera estaba repleta de refrigerios, que en la mesa había una jarra inagotable de agua, que había una guía de teléfonos en uno de los armarios y que una ducha en el baño me dejaba como nueva.

Después del baño y aún algo mojada, me propuse abrir el maletín (tecleando AARGH). Dentro encontré un cepillo de dientes y como nunca había tenido uno automático me dispuse a probarlo. Sin el más mínimo de los escrúpulos seleccioné 220V, lo enchufé a la red con el adaptador del cajón y conecté el cepillo. La sorpresa fue mayúscula cuando en el mango del cepillo se abrió una pequeña compuerta y dentro encontré la famosa ampolla de que hablaba Fayard. Lógicamente la cogí y me puse a pensar en un lugar seguro para esconderla.

Por más que pensaba y examinaba mi habitación no conseguía encontrar un sitio lo suficientemente seguro para mi pequeño tesoro, hasta que me acordé de que el frigorífico disponía de una bandeja de hielos vacía. Muy fácil, introduje la ampolla en la bandeja y procedí a llenarla de agua. Luego

desenchufé el adaptador y en su lugar puse el cordón del frigorífico. Un poco de tiempo más y el agua se convertiría en cubitos de hielo.

El resultado fue genial, hasta el punto de que más tarde, se utilizó la idea en una película, pero sustituyendo la ampolla por un diamante.

El Hall

Después de tanto jugar al escondite decidí solucionar el problema cuanto antes, baje al Hall y allí encontré, casualmente, un buen número de interesantes objetos que no dudé en coger: un llavero encima de una de las mesas y que al entregárselo a la chica de recepción me dio la llave de una de las taquillas de los vestuarios; una ficha para el teléfono encima del cenicero; y una guía telefónica bajo unas interesantes revistas, aquí encontré el teléfono de Jeffrey Miller, de Quantum Untld Labor. (El teléfono era 777 - 5555, aunque es conveniente comprobarlo en la guía, suelen cambiar de teléfono en cada aventura).



La clave de la maleta es "AARGH".

De vuelta a la habitación

Una vez con el número de teléfono en mis manos no dudé en volver a subir a la habitación para llamar por teléfono a Jeffrey Miller y contarle lo sucedido, tras lo cual Jeffrey me dio el código del inmueble: C5873 (recuerda que puede variar según la aventura).

Ahora sólo tenía que bajar a la piscina y encontrarme con mi amigo de aventuras Rob.

La piscina

Hacía calor y en la piscina me encontraba muy bien, charlando con Rob y Prisca, dos compañeros de vuelo. Tomamos unas copas y un café cargado de azucarillos. Me gustan muchísimo y no dude en guardarme alguno en los bolsillos.

Prisca me dio una linterna, según me contaron, de las que usan los polizontes, pero no tenía pilas. Aun así la guardé por si acaso la necesitaba en alguna ocasión.

El agua estaba fría y no me llegué a bañar, pero no dude en meter los pies en el agua. Me pareció observar un objeto extraño en el fondo y acudí a encender los focos de la piscina, cuyo interruptor hábilmente descubrí al lado del barman. En efecto, un resplandor confirmaba la existencia de un objeto en el fondo del agua y no tuve más remedio que saciar mi curiosidad con una zambullida. El chapuzón fue recompensado con un extraño colgante que tenía el hombre del gato. ¿Quién sería ese hombre? Me había propuesto llegar al fondo del asunto y averiguarlo todo, aun a costa de mi vida.

En los vestuarios

En la piscina había unas cabinas que podía abrir con las llaves que encontré en el hall y no dudé en examinarlas concienzudamente. Utilicé la llave en la cerradura y cogí el walkman estropeado. ¿Para qué me serviría ese trasto in-



Dentro del maletín hay un cepillo.



Enchúfalo y actívalo, obtendrás la ampolla.

útil? mi habilidad me hizo sospechar rápidamente que los walkman funcionan con pilas y ésta probablemente tuviese alguna para mi linterna. No dude en aplicar la moneda de la cabina en el compartimiento del cassette y extraer la pila de su interior: en efecto, ya tenía una linterna disponible.

La cabina

Salí de la piscina y me dirigí a la cabina más próxima e introduje la moneda que encontré en la ranura. Marqué el teléfono de Jeffrey 777 - 5555. Con el obtendremos un nuevo código confidencial. En este caso el 721. Tras ello salí de la cabina y me dirigí al edificio del Q.U.L.

Q.U.L.

Subir utilizando el código que nos proporcionó Jeffrey. Un perro monstruoso nos impide el paso, darle un azucarillo de los que obtuvimos en la piscina y podremos coger las llaves del cuchitril y guardarlas para utilizarlas más tarde.

En el parking

Después de coger las llaves baje al parking, silencioso y con la única compañía de un pobre diablo sin ningún tipo de modales, era sumamente rudo y desagradable. Sin más contemplaciones e ignorando a aquel individuo me dirigí al cuchitril y procedí a abrirlo y examinarlo detenidamente con la linterna, ya que no había ni un resquicio de luz por ningún sitio.

Gracias al potente foco de la linterna pronto pude advertir que había un gancho que permitía abrir la puerta del armario. Dentro encontré una camisa donde estaban las llaves de un coche. Las cogí y salí de nuevo a la luz.

Examinando detenidamente los coches pronto deducí a cual pertenecían las llaves y procedí a abrirlo pero..., sorpresa, la cerradura no respondía de ninguna forma. Pase un buen tiempo probando y probando, pero sin obtener ningún resultado. Por último, ya desolada y decidida a abandonar, pregunte al borracho, esperando una respuesta tan inútil y desagradable como las ya obtenidas, el borracho se portó bien y obtuve una buena solución: dar una patada a la rueda.

No lo dudé un momento y propiné una buena patada al neumático, con lo cual el coche se abrió y pude examinarlo con detenimiento. La habilidad adquirida a través de los años no tardó en manifestarse y pronto encontré, entre los sillones, una tarjeta magnética. Supuse en seguida que ésta la podría utilizar en el Digicódigo y tecleando el código que me proporcionó Jeffrey conseguí acceder al interior de las instalaciones.

En el Q.U.L.

Menudo susto me llevé. La habitación de Jeffrey aparecía totalmente desordenada y además, le habían asesinado. Controlé mis nervios lo que pude y me dispuse a registrar al difunto. Lo más



Algunos compañeros nos prestarán ayuda.



Hablando con Jeffrey Kenneth.



Con la ficha podemos llamar por teléfono y hablar otra vez con Jeffrey.

sospechoso parecía el revés y así procedí a examinarlo. No tardé en encontrar un bolsillo de seda y en éste un microcassette. Por un momento se me pasó por la cabeza volver al hotel a por el de los vestuarios, pero éste estaba roto.

La librería de Jeffrey era extensa, hasta el punto de que mi curiosidad no pudo evitar que permaneciese un gran período de tiempo curioseando en sus libros y que de esta forma, encontrase un resorte semioculto en el lomo del libro "Manuel". Al pulsar el resorte apareció un gracioso mueble-bar y el cordón de la lámpara daba acceso a un nuevo compartimiento con un dictáfono.

Todo parecía estar solucionado, pero no era así. El dictáfono no funcionaba porque era solar y allí no había luz. Seguí examinando minuciosamente la habitación, necesitaba luz y la lámpara que allí se encontraba no disponía de ningún interruptor. Pulse instintivamente el pezón de la lámpara y ésta se encendió, facilitándome la inserción del microcassette en el dictáfono y la escucha del mensaje que en éste había: "Hay tres ampollas, una es la que tienes tú, otra la tiene el hijo de Jeffrey y la otra... ha sido substraída por Peter Hillgate, alias DOC. DOC se encuentra en Coconut Grove. Entrega las ampollas a mi hijo".

La Boutique

Después de salir de las oficinas de Jeffrey me dirigí a Coconut Grove. Allí encontré una Boutique. Mi sorpresa fue mayúscula, me encontraba confundida. ¿Se habría equivocado Jeffrey con la dirección?

Sin pensarlo dos veces me introduje en el interior de la tienda y lo primero que vi fue un interesante periódico que no dudé en leer. Necesitaba averiguar si aquel establecimiento era una tapadera y me introduje en cada uno de los probadores de que disponía la tienda: de izquierda a derecha.

En ellos encontré un trozo de papel, aunque parecía no tener demasiado interés y una caja de zapatos que rápidamente guardé. No me encuentro todos los días una caja de zapatos nuevos y además de mi medida.

Desde el probador de la derecha tenía acceso a un puerta y muy cautelosa me dirigí hacia ella. La abrí y sujete la campanilla de la parte superior para que no me delatase. Una vez sujeta y segura de evitar sus tintineos procedí a terminar de abrir la puerta.

Una vez dentro y tras examinar minuciosamente los posters, aprecié un bulto en la mano del poster de Roland y lo pulsé, ¡sorpresa!, el poster se enrolló dejando al descubierto una misteriosa llave.

Una vez con la llave en mi bolsillo moví todas las cajas de la estantería buscando alguna evidencia y encontré una caja fuerte. El candado lo abrí con la llave y la barra la desplacé con el zapato. La etiqueta magnética que se encontraba pegada al armazón de la estantería me sirvió para abrir la puerta. Ya que era tan lisa que no tenía donde aferrarla.

Todo parecía muy fácil, pero dentro había una combinación que no acertaba a atinar. Para ello disponía de cuatro letras que formaban la palabra

CODE. No tardé en relacionar a DOC con el asunto y observar que las palabras CODE disponían de las mismas letras para formar DOC y así encontré un misterioso y extraño cuarto secreto.

El quirófano

La habitación estaba desierta. En ella encontré la bata de un médico y en el bolsillo una mascarilla y una llave, con la cual abrí el armario de la salita. Dentro había un tarro con las ampollas, lo rompí con el zapato y las guardé. También cogí unas fotos firmadas por LOU DALE.

Después de registrar a fondo el armario puse en marcha el contestador automático. Era una buena idea la de informarme de los contactos de DOC. Me enteré de que DOC había cumplido años hacía dos meses y de que estaban tras mi pista, con lo cual desgrabé inmediatamente la cinta, intentando despistar a los malos de turno.

Ya no tenía nada más que hacer y resolví volver al hotel.

El hotel

La recepcionista me avisó de que tenía visita y subí las escaleras, dispuesta a encontrarme con mi amigo Rob. La sorpresa fue mayúscula, Rob se encontraba tendido en la cama, parecía muerto y la habitación estaba desordenada. No habían respetado nada. Además, para colmo, la ampolla había desaparecido. Según parece la había ingerido Rob al tomar un refresco con hielo.

Lo único que saque en claro del disgusto fue una caja de bombones que Rob había dejado encima de mi mesa. La cogí y la guarde pensando en probarlos más tarde.

De repente el teléfono sonó anunciándome la llegada del comisario, me esperaba abajo, así que baje a contarle mi historia, respondiendo a sus preguntas en el siguiente orden:

2 -
2 -
1 -
2 -
1 -

Después el comisario se irá algo airado, al ver que no ha sacado nada en claro con su visita.

Cogí una papeleta que se encontraba en el suelo y examiné la pila de periódicos. En la que salen las chicas había una esquina rasgada. La examiné y encontré un apunte con lo que completé el número de teléfono de LOU DALE (en este caso el 674 - 2121).

Subí a la habitación y la llamé. Entonces me encaminé hacia allí.

El estudio

Al llegar ante la casa de LOU DALE me encontré un extraño coche que rápidamente levantó mis sospechas. En el parabrisas había un billete de 10 dólares que no dudé en adoptar y en el maletero, que estaba abierto, una insignia y una caja como las de la lencería. Los cabos se iban uniendo y decidí entrar en la casa de LOU por la puerta de servicio. Para ello, al llegar a la puerta de servicio, examiné el cubo de basura, donde encontré una interesante información.



El mendigo nos prestará ayuda con el coche, él sabe como abrirlo.



En el salón encontraremos una revista con el teléfono de LOU DALE. La otra está en un papel tirado en el suelo.



La casa de LOU DALE. Examina el coche y el servicio.

LOU, se encontraba últimamente en el club "Le Red and Blue Club", curiosamente el mismo de los pins. El asunto empezaba a encajar y se ponía tan interesante como peligroso, cogí el anillo que me ofreció LOU y desaparecí del lugar en busca del famoso club.

El club

Al llegar a la puerta del club me encontré con uno de esos típicos guardianes que no se fían de nadie y de nada. No quería dejarme pasar aunque yo le enseñaba el pin de socio del club. No tuve más remedio que sobornarle con los 10 dólares que encontré en el coche de la casa de LOU, la expresión de su cara cambió totalmente y una sonrisa amable adornó su, hasta entonces, inexpresiva faz, como si nos conociésemos de toda la vida, me invitó a pasar y..., lógicamente, no desperdicié la oportunidad.

Dentro me encontré con Kenneth, con el falso Kenneth y cuidadosamente dialogué con él:

- 2
- 2
- 1
- 2
- 1

Todo acabó bien, hasta el punto de

Introduje la foto en la ranura para que al mover la llave que había en la cerradura no cayese en un lugar inaccesible y así, al caer sobre la foto, poder recuperarla con toda facilidad y abrir la puerta. Dicho y hecho, ya estaba dentro de la cocina de la casa.

Nada más entrar en la cocina cerré el ventanuco que daba al salón, para evitar que alguno de los hombres de DOC pudiese advertir mi presencia.

Dentro encontré un gran número de armarios que examiné con sumo cuidado. No encontré nada salvo productos de limpieza y es entonces cuando vino a mi memoria algo que encontré en la tienda de lencería: "algunos productos de cocina pueden producir gases".

Rápidamente me puse a la obra: me puse la máscara que encontré en los bolsillos de la bata del médico (por si las moscas), cogí el paño, lo humedecí en el grifo de agua (antes lo abrí, por supuesto) y lo colgué de un gancho debajo del ventanuco, después cogí la palangana y la puse sobre el fregadero, busque el cloro, el amoníaco y la sonda y los mezclé todos hasta que empezaron a desprender gases. Acto seguido abrí el ventanuco y con una velocidad espantosa lo volví a cerrar y tapé la ranura que éste dejaba, con el paño humedecido. Ya sólo tuve que esperar un rato hasta que el caco cayó al suelo ante los gases de tan vil mezcla.

Una vez libre el camino pude hablar con LOU. Según me dijo, tuvo que seducir a Kenneth Miller para hacerle una foto, aunque éste las detestaba. Más tarde éste se mostró muy extraño, parecía otro.

Todo esto me hizo sospechar rápidamente que Kenneth no era el verdadero Kenneth, es decir, se habían servido de LOU para suplantarle y por eso la encargaron las fotos. Por tanto me decidí a buscar al Kenneth falso que, según



En la cocina podemos hacer una auténtica bomba gaseosa.

que nos dirigimos hasta su propia casa.

El salón

Al llegar a su casa Kenneth se empezaba a impacientar, quería respuestas y yo las necesitaba tanto como él. Por tanto decidí darle a probar los excelentes bombones-somnífero de Rob y éste cayó desvanecido dejándome el terreno libre para investigar cuanto desease.

Lo primero que hice fue examinar a Kenneth. El tatuaje y la estatuilla de EVA le delataban: no era el verdadero. En su mano encontré un curioso anillo que guardé por si lo necesitaba en un futuro, parecía que todas las cosas que encontraba tenían una utilidad más tarde o más temprano.

Pasé al interior de la casa y cogí la



LOU DALE nos dará una información muy interesante.



Conversando con LOU.



El guardián nos dejará pasar si le enseñamos el pim y le damos los dólares.

cuchara del suelo. Miré con curiosidad las estatuas y todo lo que rodeaba la habitación, no pudiendo evitar levantar el parche del pirata.

En la habitación había un acuario, encendí la luz con el interruptor y encontré una ostra. Pude alimentarla con el bote que allí se encontraba y así se abrió, delatando una perla en su interior. Con la cuchara la pude coger evitando la piraña.

La perla le iba perfecta al ojo parcheado del pirata y con el puro que obtuve del loro le di de fumar, el resultado fue un rayo repentino y fugaz que chocó contra otra de las estatuas. Esta dejó un extraño panel en la misma que examiné detenidamente. El anillo hacía juego con la figura que encontré en el panel de la estatua y así encontré una puerta secreta a la que me dirigí con suma curiosidad.

Tras la puerta encontré algo inesperado: la sala de operaciones de la lencería y lo peor... esta vez no estaba desierta. Un hombre con los atuendos de doctor



El chocolate sirve para adormilar al que lo toma.

se dirigió hacia mi con cara maligna y ya no supe nada hasta que desperté en...

Villa Vizcaya

Allí se encontraba el comisario, que presumía de haberme salvado la vida.

Sospeché en seguida de sus preguntas, demasiado directas, pero las respondí con toda la habilidad que caracteriza a un buen aficionado a las películas detectivescas:

- 2
- 2
- 1
- 2
- 1

Con lo cual dejé pensativo al comisario y me dirigí al baño. Allí, deseosa de escapar del extraño inspector de policía, examine todo lo examinable. En el armario encontré algunos objetos de suma utilidad, como un bote de espuma para afeitar e incluso una baldosa rota que ocultaba un mecanismo. Sin pensarlo dos veces lo pulsé y apareció una cámara secreta, lo cual me hizo sospechar aun más del comisario. En su interior encontré un pulverizador y en la papelera una jeringuilla.

Con estos dos instrumentos me dirigí rápidamente al bote de formol con los ojos y llené la jeringuilla del líquido elemento, cargando posteriormente el pulverizador.

Así, armado con tan peligrosa sustancia, salí y fulminé al comisario con unas rociadas. Averigüe que Pedro Dihelgas y Peter Hillgates eran el mismo.

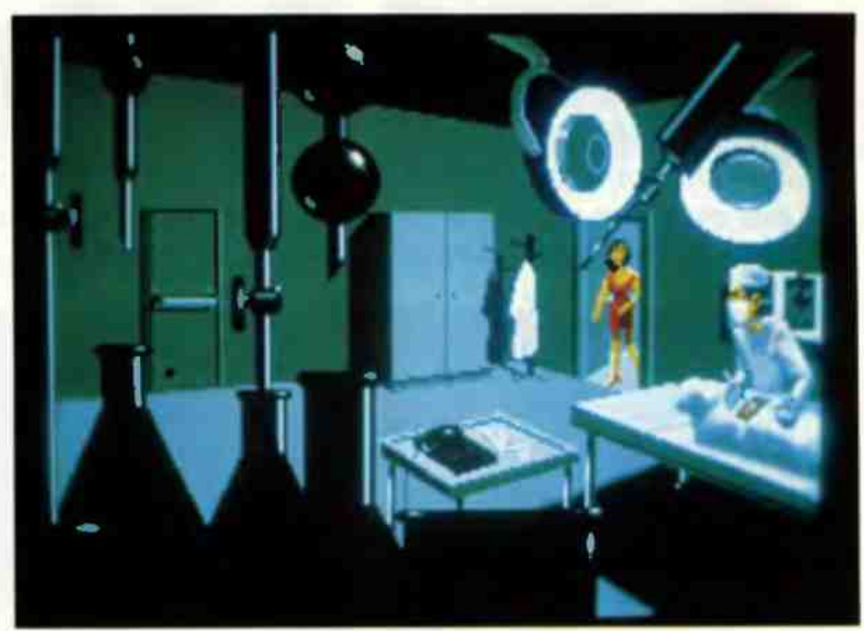
El salón

Después de descubrir la doble personalidad del comisario pasé a una de las salas de la habitación. Estaba repleta de cuadros, uno de los que más me llamó la atención fue "Sueño de una desnudez", curiosamente en éste encontré un disparador. Lo pulsé y en la zona superior del órgano encontramos una extraña rueda con los signos del zodíaco.

Tenía que poner el signo del zodíaco de DOC y no me fue nada difícil: en el contestador automático le felicitaban por su cumpleaños, que había sido hacía dos meses y en el último periódico aparecía la fecha de agosto, luego DOC tenía que ser GEMINIS.

Las notas musicales las encontré al examinar la linterna en el microscopio (lo que son las cosas). Aparecía la siguiente notación: BADG+E. Que equivalía a cada una de las notas, incluyendo la G+, que equivalía a una nota en sostenido.

Al tocar en el órgano cada una de las notas, una compuerta secreta se abrió de repente dejando al descubierto un pasadizo, al fondo del cual se encontraba una celda.



La puerta secreta nos lleva a la sala de operaciones del malvado DOC.

La celda

Allí encontré a un prisionero, al verdadero Kenneth. Examiné su bolsillo y encontré un mechero. El anillo me sirvió para comprobar que se trataba del verdadero Kenneth Miller.

Ahora sólo quedaba escapar de aquel infierno y acudir a las autoridades. Para escapar puse el periódico encima de la mesa y le prendí fuego. El humo que desprendía el papel al consumirse activó el mecanismo anti-incendios provocando un cortocircuito y, de esta forma, abriendo la puerta que me mantenía prisionera en casa del malvado DOC.

El final fue inesperado, pero bueno, eso lo podéis averiguar vosotros...

Doralice



Quemando el periódico en la mesa se dispara el mecanismo anti-incendios y se abre la puerta.

JUEGOS

LA GUIA DEL JUGADOR

El juego de Colón

Si creíais que os íbamos a dejar sólos en este juego os habéis equivocado. Aunque esta vez no halla pokes, aquí van un montón de valiosas pistas para acabar con éxito este difícil programa. ¡ Suerte y buen viaje !



1. Navegando hacia el sur durante mucho rato se llega a la mar tenebrosa, donde la carabela cae sin previo aviso por una catarata sin final, acabando la partida.



2. Las naves portuguesas apresan a nuestra carabela si llegamos a las proximidades de las Islas Azores, Madeira o la costa africana.



3. Los corsarios ingleses impiden que se pueda navegar hacia el norte. Una vez avistados hay que huir de ellos pues si te atrapan hundirán tu nave a cañonazos.



4. La tripulación manifiesta de vez en cuando su descontento con pequeños intentos de motín. Para calmar los ánimos conviene darles alguna ración extra de comida y bebida.



5. El éxito del motín es seguro si navegamos muy al oeste y los marineros no divisan tierra. La tripulación se impacienta y Colón es arrojado al mar.



6. Al oeste de las islas canarias suele caer un meteorito que destroza la carabela si el porcentaje de aciertos en las preguntas es inferior al 50%.



7. Las probabilidades de que el meteorito caiga lejos de nosotros son mayores cuanto más al sur se esté dentro de la zona de peligro.



8. Si navegamos muy al norte y hemos conseguido despistar a los corsarios ingleses, el vigia avistará un gigantesco monstruo marino que nos obliga a cambiar de rumbo.



9. Si no hacemos caso del aviso del monstruo marino atacará la carabela por sorpresa y la hará pedazos.



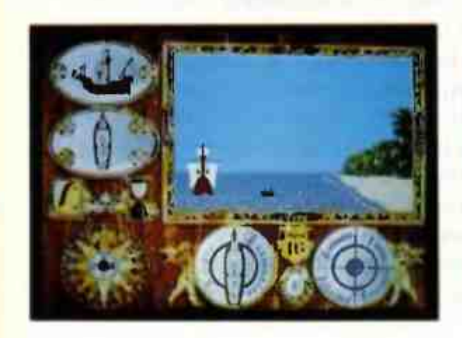
10. Cuando queramos desembarcar en una costa, deberemos utilizar la sondaleza para medir la profundidad y evitar que el barco encalle.



11. El barco choca contra los arrecifes al ser la profundidad menor de 10 brazas. La nave se hunde.



12. El ancla se debe fondear antes de desembarcar para evitar que la nave se mueva. Se debe hechar el ancla entre las 10 y las 12 brazas.



13. Si todo ha ido bien, veremos la animación del desembarco.



14. Los nativos de algunas islas son hostiles y matarán a todo aquel que intente desembarcar en sus costas. El juego se acaba.



15. El enfermo contagia en algunas zonas la enfermedad a sus compañeros haciendo imposible gobernar el barco al carecer de marineros. Hay que buscar en el océano un barril con una planta medicinal para curar a toda la tripulación.



16. Existía la creencia de que avistar una ballena corcovada era un buen presagio. Un marinero se cura de su enfermedad.



17. El vuelo de las aves indica la proximidad de tierra.



18. Las reservas de comida disminuyen al haber elegido por error al marinero comilón.



19. Una ración extra de bebida contribuye a relajar un poco los ánimos de la tripulación y ahuyentar las ideas de posibles motines.



20. Al salir de Palos te enfrentarás por primera vez al control de tu nave. ¡Suerte!



21. Al llegar a las islas canarias, la carabela se aprovisiona de comida y bebida, imprescindibles para el viaje.

THE HEDGEHOG



Selección de niveles, pantallas de bonus, vidas ocultas, habitaciones secretas, tácticas especiales, maniobras ganadoras. Descubrirás todo esto y mucho más si lees con detenimiento esta guía.

Seguro que no sabías que Sonic puede atravesar algunas paredes de las cavernas. Es muy sencillo; primero tienes que conseguir ponerte en modo turbo y correr tan deprisa como puedas. En el momento que creas oportuno enróscate sobre ti mismo y comienza a girar, verás como las paredes se derrumban ante tu poderío. Con esta técnica conseguirás entrar en habitaciones que normalmente tienen bonus, y que no tienen otro acceso más que hacer un túnel en la pared. En otras ocasiones te servirá para evitar situaciones complicadas con muchos peligros.

- Pantallas de bonus secretas.

Tienes que conseguir suficientes anillos para poder entrar en las pantallas de bonus. El número mínimo son 50. Si consigues esto al final de cada fase aparecerá un enorme anillo que tienes que conseguir. Esto no es tan fácil como suena, ya que a veces vas tan deprisa que al saltar te sales de la pantalla y no consigues los tan apreciados bonus. Si consigues entrar en esta pantalla trata de permanecer en ella el mayor tiempo posible, ya que podrás continuar una vez más la partida si consigues más de 50 anillos.

- Cómo conseguir más anillos.

Hay cientos de anillos esperando a ser descubiertos en cada fase - La mayoría de ellos están suspendidos en el cielo. La mejor forma de alcanzarlos es usando las plataformas móviles que están escondidas en las nubes. Encontrarlas es cuestión de paciencia, ya que sólo aparecen cuando estás en ciertos lugares, y como se mueven, son fáciles de perder de vista. Una buena técnica para coger esos anillos es saltar desde las plataformas más altas, pero asegúrate de que vas a hacer un aterrizaje perfecto.

- Vidas extra.

Las vidas extras siempre son útiles, así que presta atención para encontrar-



las. El problema es que puedes terminar con un saldo negativo ya que tratando de conseguir una vida puedes emplear más de una. Afortunadamente estamos aquí para ayudarte. La mejor forma de conseguirlas si están altas es mediante las plataformas elevadoras que se encuentran en el camino de Sonic. Algunas veces hay que encontrar la plataforma correcta. Un ejemplo de esto está en el nivel dos, donde tienes que ir por las plataformas móviles y bajar por el camino que hay hacia las entrañas del nivel sólo para conseguir encontrar la plataforma correcta para saltar y conseguir la vida extra.

- *Expropiando esmeraldas.*

Sí, esas seis exclusivas esmeraldas pueden ser suyas usando este método. Usa la selección de nivel para entrar en la Zona Secreta. Recoge una de las esmeraldas; normalmente se encuentran en la mitad de un cuadrado de bloques. No pares de saltar sobre ellos hasta que desaparezcan. Entonces cuando la tengas verás que la pantalla se vuelve blanca. Mientras que la pantalla esté en blanco pulsa el botón de reset. Ahora vuelve a repetir todos los pasos de este párrafo, consigue otra esmeralda y vuelve a hacer reset, así hasta 6 veces y las 6 esmeraldas serán tuyas. No te preocupes si pierdes alguna esmeralda al hacer reset, simplemente vuelve a intentarlo. A propósito, ¿sabe alguien lo que pasa cuando se tienen las 6 esmeraldas?.

- *Puntos extra.*

Si no consigues al final de cada fase los 50 anillos necesarios para pasar a la fase de bonus, salta por ahí hasta que te salgan 100 ó 1000 puntos extras. En las fases en las que hay palmeras trata de saltar sobre ellas, ya que algunas tienen bonus.

- *Habitaciones secretas.*

En la zona uno del Spring Yard, cuando sales del túnel inclinado verás un elevador amarillo. Usalo para saltar a la habitación secreta que está justo encima, allí encontrarás 10 anillos extras. En la zona 3 también encontrarás anillos extras. Dirígete hacia el segundo gran loop y comienza a girar. En vez de ir hacia el túnel de la derecha sigue girando hacia la derecha. Te encontrarás en un pasaje que contiene un par de zapatillas veloces y un bonus de invulnerabilidad. Esto te ayudará a terminar la fase en un tiempo récord.

- *Otros trucos.*

En la zona Starlight hay pasadizos secretos que sólo se pueden abrir cayendo rodando por una ladera. También hay una puerta falsa que abriéndola del modo que ya he comentado permite acceder a una habitación que contiene 30 anillos e invulnerabilidad.

Si dentro de la zona Green Hill, y dentro de la sección tres coges la ruta de abajo llegará un momento en que no puedas continuar porque hay un muro. Entonces coge velocidad y enróscate sobre ti mismo para hacer un túnel en la pared y poder continuar.

Si después de leer esta guía todavía tienes problemas, aún hay un modo sencillo de ir a cualquier nivel debido a la cortesía de los programadores: En la pantalla de títulos tienes que pulsar el control en las direcciones siguientes: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA. Si el truco funciona oirás una campana. Entonces mantén pulsado el botón A y pulsa START. Entonces verás una pantalla en la que se muestran todas las fases y sus respectivas zonas. Simplemente elige la fase que quieras, moviendo los controles. Fácil ¿verdad?.

Espero que con estas pequeñas grandes ayudas consigáis terminar este maravilloso juego.



THUNDER HAWK



Sigue los pasos que te indicamos y te convertirás en un auténtico as de vuelo con helicóptero:

1.- Recuerda que debes volar bajo. Normalmente yo suelo volar entre 40 y 100 pies, lo que hace que te mantengas fuera del alcance de los radares (si vuelas por encima de los 250 pies, asegúrate que no lo haces por mucho tiempo, porque cuanto más tiempo estés arriba, más fácil será que el radar te localice y mande luchadores a investigar).

2.- Siempre uso la selección de armas automáticas para la mayoría de las misiones. El único cambio que hago es reemplazar FFARS con AGM214 Firestroms, ya que estos son más precisos (el único problema con los AGM214 es que si tu rastreador óptico se estropea, no puedes conseguir fijar los blancos).

También, si tienes alguna misión que requiera la obtención de información de dónde están los radares de aviso, usa los misiles 122L Smarm que hacen blanco sobre cualquier radar. Solamente tienes que dirigir el morro del helicóptero en la dirección del objetivo y elevarlo ligeramente antes de disparar (esto le da al misil una mejor oportunidad de localizar una señal fuerte de radar). Este sistema puede ser usado con largas distancias, de tal forma que no tienes que tener a la vista el objetivo a eliminar.

3.- Presta atención al indicador de misiles. Tan pronto como lo oigas comprueba el monitor para ver qué tipo de misil ha sido disparado. Normalmente será un misil de infrarrojos, así que tienes que lanzar una bengala y quitarte del medio si el misil está delante de ti. Los misiles vuelan en línea recta y pueden hacerlo a través de cualquier cosa hasta conseguir su objetivo, ¡incluyéndote a ti!.

La misma técnica se utiliza para esquivar misiles dirigidos por radar.

Otro consejo es activar el sistema de perturbación de señales infrarrojas. Esto despistará a la mayoría de los misiles con sistema de búsqueda por infrarrojos lanzados desde el suelo, pero no parará los que sean lanzados desde el aire. Se usan las mismas técnicas para los misiles con sistema de búsqueda por radar.

Advertencia: El uso constante de distorsionadores hace que seas un mejor objetivo para las unidades de tierra, así que úsalos esporádicamente.

4.- Trata de elegir el campo de batalla de forma que el enemigo no



pueda volar entre las colinas y tenga que sobrevolarlas. Vigila las montañas ya que si no prestas atención puede que te estrelles contra una si te despistas.

5.- Los enemigos pueden ser ilegar a ser una verdadera molestia, especialmente el SU-25 Frogfoot. Este tiene la mala costumbre de volar muy bajo y disparar una inmensa cantidad de misiles en tu dirección. Utiliza entonces las técnicas comentadas en el punto anterior hasta que el Frogfoot se quede sin misiles -entonces utilizará disparos de artillería. Usa los misiles AIM-11 para eliminar al Frogfoot (estos misiles siguen al enemigo y no hay forma de esquivarlos). Si tienes los misiles AIM-10 Cobra, la técnica es diferente. Se requieren dos AIM-10 para destruir a un enemigo mientras que sólo uno es necesario con el AIM-11. También el enemigo puede usar una bengala para despistarlos, así que son menos efectivos contra las naves enemigas. Los MiG-29 Fulcrum vuela más alto y más deprisa que los SU-25, pero tienen menos misiles. Se aplican las misma técnicas al MiG-29 que al SU-25. No desperdicies misiles disparándolos cuando los misiles enemigos te hayan pasado, ya que los tuyos no pueden ir más deprisa que los de ellos. Si te has quedado sin misiles y te están disparando, vuela bajo entre 30-60 pies, ya que ellos no pueden acertar plenamente si vuelas a bajas alturas.



6.- Helicópteros enemigos

Puedes encontrarte con dos tipos de helicópteros de ataque, el KA-136 Hokum y el MIL-24 Hind. El Hind es el helicóptero más común que te puedes encontrar -está armado con misiles y artillería. No es muy hábil esquivando misiles, así que fijando un blanco con el AIM-11 normalmente sellarás su fatal destino.

El Hokum es un poco más especial (realmente me gustan estas criaturas) - pueden rodearte muy fácilmente, así que la primera cosa que tienes que hacer cuando veas uno es conseguir encuadrar el blanco y preparar un misil rápidamente. Usa los AIM-11 pues el Hokum no puede esquivarlos, pero sí puede si le atacas los AIM-10. Si te quedas sin misiles y sólo dispones de la artillería, entonces estás en un verdadero problema. La única cosa que puedes hacer es enfrentarte cara a cara con el Hokum y dispararle hasta la muerte, ¡ pero lo bueno es que también puede esquivar los disparos !, así que la mejor técnica es esperar a que deje de esquivar, y entonces acribillarle. El Hokum ascenderá para evitar tu fuego, así que tan pronto como dispares revoluciona los motores y vuelve a colocarte a su lado. (Es más divertido si no usas los misiles contra los Hokum - ¡es igual que una batalla real!).



7.- Unidades de tierra.

Normalmente pueden ser despachadas con los AGM-214 Helfires o con los FFAR.

8.- Bombardeando

Dispara siempre al punto neurálgico principal del objetivo, si no, fallarás. También si usas bombas MK81, vuela a 250 pies. Un poco más bajo y la explosión causará daño al Thunderhawk. Si usas bombas MK82, lo mismo, excepto que tienes que volar por encima de los 500 pies.

THUNDER BOARD

La tarjeta del sonido

La tarjeta de sonido THUNDER BOARD de Media Vision es capaz de dotar al PC de sonido de muy alta calidad, del que pueden beneficiarse una gran cantidad de juegos y demás software de entretenimiento.



El paquete incluye la tarjeta y tres discos, dos de 5.25 y uno de 3.5 con el Software y unos demos jugables y los correspondientes manuales.

Esta tarjeta, la última de las aparecidas en el mercado, es plenamente compatible con las populares tarjetas AdLib y SoundBlaster, las más extendidas hoy día. Esto significa que THUNDER BOARD puede disfrutar de las posibilidades de sonido que ofrece un elevadísimo número de programas comerciales ya existentes.

En especial, al ser compatible con la tarjeta SoundBlaster, podremos escuchar todos los efectos especiales y digitalizaciones de voz que usan los juegos de mayor actualidad.

Pero, por supuesto, la utilidad de la tarjeta THUNDER BOARD no se reduce al campo de los juegos. En el paquete se incluye el software "ThunderMaster", que permite usar la tarjeta para grabar, editar, modificar y reproducir ficheros de sonido, de prácticamente cualquier longitud.

Una de las utilidades ofrecidas, Sound Editor, muestra de forma gráfica los ficheros de sonido, ofreciéndonos un preciso control para crear efectos especiales o, por ejemplo, modificar determinados fragmentos de sonido.

Analizamos ahora todas las características de la tarjeta THUNDER BOARD:

a) Sintetizador musical de once voces en frecuencia modulada. Es capaz de reproducir el sonido de hasta once instrumentos de forma simultánea, a modo de orquesta.

b) Capacidad de reproducción de sonido digitalizado, con muestreado de hasta 22 KHz. Esto es posible gracias al conversor Digital-Analógico de 8 bits incorporado en la tarjeta.

Así, podemos disfrutar de algunos de los más modernos juegos, que utilizan ekl canal de voz digitalizada para producir voz humana realmente bien conseguida, e infinidad de sorprendentes efectos acústicos.

c) Posibilidad de grabación digital de audio (con muestreado de hasta 22 KHz), que digitaliza cualquier tipo de señal presente en la entrada de micrófono incorporada en la tarjeta.

d) Entrada de micrófono, que utiliza Control Automático de Ganancia para adaptar dinámicamente la entrada de sonido a las diferentes condiciones de grabación.

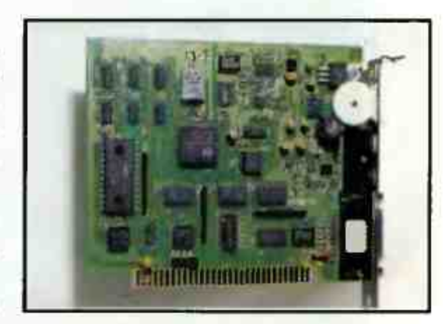
d) Filtros que atenúan selectivamente el ruido en la grabación digital.

e) Compresión de audio: Comprime y descomprime ficheros de sonido, consiguiendo relaciones de hasta 4:1. De esta forma, los ficheros de sonido pueden ser fácilmente almacenados en disco o incluso ser enviados a través de una red de ordenadores.

f) Puerto de Joystick incorporado, para Joysticks analógicos estándar.

g) Amplificador de audio con una potencia de 2 Watios, que incluye control de volumen.

El proceso de instalación de la tarjeta es bastante simple. Normalmente,



Visión general de la placa Thunder Board.

basta con instalarla sin que sean necesarios ajustes posteriores.

No obstante, puede darse algún problema de compatibilidad con otras tarjetas instaladas en el sistema, ante lo cual bastaría con cambiar alguno de los jumpers presentes en la tarjeta, para que ésta sea plenamente operativa.

Disponemos, para mayor seguridad, de una utilidad llamada TBTEST, que chequea el estado de la tarjeta, indicándonos si la instalación ha sido correcta.

Las pruebas realizadas con una buena cantidad de juegos nos han revelado una total y absoluta compatibilidad con las tarjetas AdLib y SoundBlaster.

Realmente hay que escucharlo para creerlo. Los juegos adquieren una nueva dimensión cuando utilizan la tarjeta THUNDERBOARD.

Pero, juegos aparte, lo más divertido y espectacular de las pruebas, sin lugar a dudas ha sido la utilización del programa ThunderMaster, antes mencionado.



El software que acompaña a la tarjeta es muy potente. La foto muestra una edición de el sample "trueno".



Hay muchos juegos que funcionan con Thunderboard, como el Dragons Lair (PC VGA)

Como botón de muestra, basta decir que, con esta utilidad, podemos digitalizar nuestra voz, para luego añadirle eco, reproducirla al revés (resulta bastante gracioso), mezclar ficheros de sonido...

Pero es que además podemos variar a nuestro gusto la velocidad de reproducción del sonido, y escuchar nuestra voz a ritmo de rap.

La frecuencia de muestreo que se utiliza en el proceso de digitalización puede variar, a nuestro gusto, pudiendo llegar hasta los 22 KHz.

En general, a mayor frecuencia, el sonido tendrá mayor calidad, pero también el tamaño de los ficheros será mayor. En general, una buena solución de compromiso consiste en utilizar una frecuencia de 8 KHz (solución que actualmente se emplea en las centrales telefónicas digitales para tratamiento de llamadas locales).

Para terminar, recomiendo sin reservas esta tarjeta a todo aquél que desee disfrutar de las fantásticas posibilidades de sonido que poseen un buen número de juegos, y , sobre todo a todo aquél que desee experimentar con las no menos interesantes posibilidades de tratamiento de sonido en el PC.

Sergio Ríos



Menú de opciones del programa.



Creador:

MEDIA VISION

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Características:

Salida de audio estéreo, entrada de audio mono, sampleo a 22Khz, amplificador interno, 11 voces, salida para joystick y posibilidad de conexión a la tarjeta Pro Audio Spectrum.

Precio:

29.900 pesetas.

Compro, vendo, cambio

ANDALUCIA

Cambio el cartucho para la Megradive Gain Ground por cualquier otro de su mismo precio. Llamar al (957) 27 92 49. Preguntar por Javier. Córdoba.

A todos aquellos que posean un Amstrad CPC 6128. Disco Club abierto en Huelva (ONUBA SOFT). Poseemos últimas novedades. Interesados llamar al (955) 45 06 49 (noche) o escribir a Sergio Valdras Alvarez. C/.Avda. Constitución bloque A-2. 1ºA. (21730 Almonte) Huelva.

Compro disco duro en tarjeta para Amstrad PC 1512. Escribir a Jesús Berlanga Fernandez. Avda/Muelle de Heredia, 24. (29001 Málaga).

ASTURIAS

Vendo diskettera 720Kb 2d/2s. 9000 pts. negociables. Rubén Pontón Olivar. Tlf. (98) 532 52 52. Menos de 6 meses de uso y limpiada antes de retirar del ordenador.

Urge vender Amstrad PC 1512, 2 Disketteras, color, impresora DMP 3160. 80 juegos. Joystick y ratón. Poco uso. Con fundas. Todo por 70000 pts. Tlf.:(985) 31 15 91. Preguntar por Dani. C/. Moros 49, 2º. (33206 Gijón) Asturias.

CANARIAS

Se venden discos de Commodore Amiga a 500 pts. como Final Fighter, Terminator II, Outrun Europa, Elf, ... Llamar al (928) 61 90 46. Tenerife. Preguntar por Félix.

CASTILLA-LEON

Vendo Amiga 500 con 1Mb, monitor 10845, 100000. Regalo 3 juegos, Deluxe Paint II. Vendo 19 juegos originales buenos, 10000; Deluxe Paint III 7500, 1 libro Asembler 2 técnicos para Amiga en español 10000, unidad de disco externa 3 1/2 7500. Llamar al (947) 32 23 58. Preguntar por Aitor.

Compro juegos para Spectrum +2 originales. Juan Carlos Triana Serrano. Avda. Modesto Lafuente 25, 2ºD. (34002 Palencia).

Compro ampliación 512K ó 1Mb, y teleconvertidor para Amiga 500 por 3000 y 5000 pts. Vendo impresora Seikosha MP 3300 AI. Fernando. Tlf.:(983) 34 30 49 (Valladolid).

Inauguración del club palentino DIDI-SOFT para PC, Amiga y Spectrum (cinta). Escríbenos indicandonos tu dirección y modelo de ordenador y recibirás todo tipo de información sin compromiso. Dirigir cartas al Aptd. 359 (34080 Palencia).

Cambio cualquier juego que posea por compilador Basic, CPC. Interesados llamar al Tlf: (947) 27 38 55. Preguntar por Oscar. Horario de comidas a ser posible.

Vendemos todo tipo de juegos originales para Amiga 500 a 275 pts. (disco incluido). Escribir a Nautilus. Apartado de correos 762. (34080 Palencia). Abstenerse piratas. También vendemos juegos para el Amstrad CPC disco. También Cambio.

Liquidación de precios. Superéxitos para Amstrad disco a 50 y 100 pts máximo. Con disco incluido 450 pts más. Escribe a Antonio José García Alvarez pidiendo lista. Avda Manuel Rivera, 3- 1ºdcha. (34002 Palencia).

CASTILLA LA MANCHA

Intercambio o compro manuales de juegos y utilidades en castellano para Amiga. Enviar lista a: Carlos Lozano Plaza. Apartado correos 265. (13080 Ciudad Real).

¡Aventureros! Ha llegado CAAN+, la nueva versión del creador de aventuras CAAN. Esta vez por sólo 500 pts y para los que compraron el primer CAAN ¡400!. Original, cinta y disco. Llamar tardes al tlf.: (967) 30 17 01. Hector.

Compro el juego "Wrath in the Middle Earth" para Amiga 500. Sólo me interesa el juego original. Interasdos llamar al teléfono (967) 22 62 87.

CATALUÑA

Vendo monitor fósforo verde de ordenador Amstrad CPC 464 más una cinta con varios juegos. Los interesados llamar al tlf.: 437 97 47. Preguntar por José.

Vendo ordenador Amstrad PC 2086 30 MB 14" VGA, 2 Floppies 3"50 y 1 de 5"25 + Scanner de mano Geniscan GS-4500 + impresora Amstrad LQ 3500 + 130 disquettes con programas, juegos y utilidades. También poseo dos unidades de 5 1/4 de un Amstrad 1640. Interesados llamar al Tlf.: 972/79 80 67 y pedir por Miguel Angel.

Amstrad CPC 6128 + monitor color + cassette + manual + joystick + unos 90 juegos y programas originales y 20 discos vírgenes. Todo en buen estado por 39.900 Ptas. Llamar al 93/384 13 78.

Atención. TV monitor desprende nocivos iones positivos. Solicita la guía sobre el efecto de los iones. Llama al Tlf.: 93/302 27 03.

Por cambio de equipo vendo Sinclair PC 200, dos floppies 5 1/4 y 3 1/2, CGA color, ratón poco uso. Llamar al 93/371 98 07 preguntar por Amador. Precio 50.000 Ptas.

Vendo por cambio de PC a Amiga todos los programas que tenía para PC: son 90 discos que, con archivador incluido, los vendo por 15.000 Ptas. Interesados escribir a Marc LLames. C/ La Vall 8 (25250 Bellpuig) Lérida.

Vendo Amstrad PC 1512:CGA, mono, floppy y 5 1/4, ratón + 100 discos con programas + 2 archivadores + manuales. Sólo 60.000 Ptas. Tlf.: 93/410 20 10. Alex en Barcelona.

GALICIA

Vendo o cambio programas originales de PC (entre ellos juegos como el King Quest V). Escribidme (prometo contestar) a: Antonio Miguel Choya Frade. C/.Instituto 28-29, 4ºDcha. (15404 Ferrol) o llamar al (981) 31 28 23 de 21 a 23 horas.

Compro, vendo, cambio

Portobello Byte, club Atari ST. Solicita nuestra lista y te informamos de todas las ventajas. Plaza Independencia 4, 5°A. (36211 Vigo) Pontevedra. Tlf.:(986) 29 50 55. Alejandro.

MADRID

Se vende Spectrum nuevo 128k plus con cassette. Regalo Action Pack, pistola, joystick + 50 juegos (la mayoría sin estrenar). 25.000 Ptas. Tlf.: 91/613 14 61 (noches).

Intercambiamos toda clase de juegos y utilidades para PC 3 1/2 y 5 1/4. Interesados llamar a Tlf.:(91) 613 75 66, o escribir a Oscar Rebollo. C/. Simón Hernández 40, 4°D. (28937 Móstoles) Madrid.

Delitronics PC Club. Intercambio y venta de juegos y programas de todo tipo para PC. Formato 3'5. Buenas novedades y lanzamientos. Llamar al 316 76 35 y preguntar por Pedro. Sólo laborables de 18'00 a 20'00 h. Toda España.

Nuevo club de Software & Hardware para el Amiga te ofrece las últimas novedades importadas de EE.UU., Alemania e Inglaterra. Importantes descuentos en discos vírgenes & Hardware. Información gratuita. Seriedad. SECRET FORCE. Apartado 289 (28300 Aranjuez) Madrid.

MURCIA

Vendo programa original sobre el juego de damas español a 1.500 Ptas + gastos. Libro de damas: ciencia sobre un tablero a 1.800 Ptas + gastos. Programa "curso de damas" a 1.500 Ptas + gastos ¡Unico en España! Autor: Govert Westerveld, rio Guadalquivir, 4 (30130 Benitel MURCIA).

VALENCIA

Agradeceré a quien me pueda enviar el programa MEDIBASE, que hace algún tiempo fue publicado por una revista con diskette, de la que no recuerdo el nombre. Felix Burgos Martínez. Gpo. Rafalafena, Bq G-1. (12003 Castellón).

Vendo y cambio juegos para PC 5 1/4 (originales). Interesados llamar a Tlf.: (96) 545 07 51 o enviar listas a David Campos Soler. C/.Primo de Rivera 19. 6°1. (03203 Elche) Alicante. FAX: 545 72 85.

Si quereis juegos divertidos, yo tengo lo que necesitas. 7 juegos para CPC 464 y todo por 3500 pts. Narco Police, Rambo III. The Vindicator, Freddy Hardest, Turbo OutRun, París-Dackar, y la Abadía del Crimen. Interesados dirigirse a Miguel Angel Bernabé Revert. C/. Santísimo 23, 4°,7. (46780 Oliva) Valencia.

Después de estas vacaciones el club MEGAFALE abre más sus puertas porque queremos más y más socios. Anímate a escribirnos. Jose Angel Talavera Martínez. C/. Islas Canarias 36, 6°. Valencia.

Necesito interesados en participar en las pruebas de un juego por correo (JPC) creado por mi mismo. Escribir a: José J.Chambó Bris; c/ Nou del Convent 43-5. 46680 Algemesi (Valencia).

Vendo revistas de Amstrad User, Amstrad Profesional y PC Soft por 5.000 Ptas. Gran cantidad de trucos, comentarios, etcétera. José D° Guzman. Tlf.: 964/47 56 44.

Estoy interesado en contactar con usuarios de PC-Atari-Amiga MSX2-Mac para intercambio de ideas y utilidades. Escribir al Aptdo/correos 540. Castellon.

Vendo ordenador Amstrad CPC 464 color + 3 libros + juegos + revistas por solo 3.800 Ptas. Libros y revistas del Spectrum, juegos del Atari 2600 y Atari ST. 964/81 71 98. Tina.



Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.

Envía este cupón con 50 sellos a MEGAOCIO. C/García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid

MEGAOCIO no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.

SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

Es sorprendente como confirma cualquier técnico de mantenimiento, que muchas llamadas se deben simplemente a que el equipo esta sucio.

Por causa de las cargas estaticas las oficinas modernas acumulan polvo y suciedad, que en ocasiones no se aprecia a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intentan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreparable. El kit de limpieza multiuso BiD ha sido diseño especialmente para ofrecer una forma sencilla, segura y efectivade limpiar todo y ahorrar tiempo y llamadas al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una atractiva caja para que sea más comodo y compacto.

Sirve para limpiar unidades de diskettes, teclados, limpiar pantallas, ratones, impresoras.

El Kit se compone de un diskette de limpieza una brocha de aire, un liquido de limpieza de cabezas de disco, un spray con liquido de limpieza para monitores.

Sistema para unidades de 5"1/4 Ref.: CS-45
P.V.P: 4.500 Ptas.
Kit para unidades de 3 " 1/2 Ref.: CS43
P.V.P: 4.500 Ptas



El Kit incluye todo lo que se necesita acabar con la suciedad en el ordenador



El disco-limpiador se rocia con la solución no abrasiva que permite limpiar las cabezas sin desgastarlas.



Las pantallas, por su carga estática atraen polvo y suciedad.

El disco de limpieza será de 3"1/2 ó 5"1/4 según el sistema adquirido.





La ceniza y el polvo en los teclados puede originar problemas de contacto en las teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

OFERTAS

COMPLEMENTOS



- **FUNDA CPC 464 FOSF. VERDE**
  REF.141 P.V.P. 1795 ptas.
- **FUNDA CPC 6128 FOSF. VERDE**
  REF.142 P.V.P. 1500 ptas.
- **CPC 464 COLOR**
- REF.143 P.V.P. 1795 ptas.
- **FUNDA CPC 6128 COLOR**
  REF.144 P.V.P. 1795 ptas.
- **CABLE AUDIO CPC 6128**
  REF. 190 P.V.P. 995 ptas.
- **ARCHIVADOR 50 UDS 5-1/4**
  REF. 186 P.V.P. 2424 ptas.



- **CABLE PROLONG. CPC 464**
  REF.192 P.V.P. 2600 ptas.
- **KIT LIMPIEZA DISCO 5-1/4**
  REF.195 P.V.P. 4500 ptas.
- **JOYSTICK AMSTICK CPC**
  REF.400 P.V.P. 950 ptas.
- **KIT LIMPIACASSETTES CPC**
  REF.412 P.V.P. 745 ptas.
- **DISCOS VÍRGENES AMSOFT 3" PCW/CPC**
  REF. 300 P.V.P. 510 ptas.

UTILIDADES

- **CONTROL STOCKS PCW/CPC**
  REF.476 P.V.P. 7900 ptas.
- **REGISTRO FACTURAS CPC/PCW**
  REF.478 P.V.P. 7900 ptas.
- **MATEMATICAS CPC**
  REF.558 P.V.P. 6800 ptas.
- **ESTADISTICA CPC**
  REF.559 P.V.P. 6800 ptas.
- **CPC USER Nº 1 CPC 6128**
  REF.590 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 2 CPC 6128**
  REF.591 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 3 CPC 6128**
  REF.592 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 4 CPC 6128**
  REF.593 P.V.P. 2500 ptas.

LIBROS



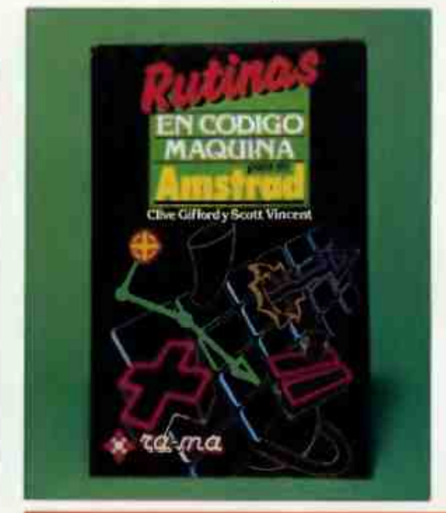
- **APRENDA LOGO CON AMSTRAD CPC 424 1981**
  REF.501 P.V.P. 2100 ptas.
- **GUIA PROGRAMADOR CPM**
  REF.503 P.V.P. 2800 ptas.



- **CABLE PROLG. CPC 6128-664**
  REF.196 P.V.P. 3275 ptas.



- **CPC USER Nº 5 CPC 6128**
  REF.594 P.V.P. 2500 ptas.
- **GESTI BASKET (CPC)**
  REF.652 P.V.P. 14950 ptas.
- **DISEÑADOR GRAF.SCREEN DESIGN CPC 464 CINTA**
  REF. 110 P.V.P. 6000 ptas.
- **AMSBASE AMSOFT CPC 464 CINTA**
  REF. 112 P.V.P. 2200 ptas.





JUEGOS

- **Sport 88 CPC CASSETTE**
  REF. 484 P.V.P. 1.295 ptas.
- **HMS Cobra CPC 3"**
  REF.510 P.V.P. 2500 ptas.
- **ATROG CPC 3"**
  REF.511 P.V.P. 2000 ptas.
- **Red October CP 3"**
  REF.512 P.V.P. 1500 ptas.
- **Prohibition CPC 3"**
  REF.513 P.V.P. 2000 ptas.
- **Pantera Rosa+Mortadelo CPC 3"**
  REF.521 P.V.P. 2900 ptas.



La leyenda nórdica cuenta que hubo un tiempo en que los Dioses de Valhalla y Asgard crearon una raza conocida como los Vikingos. Para representar a esta raza en la batalla de Raquorak, nace Heimdall que debe luchar, y explorar el mundo de los vikingos para encontrar las armas de los dioses.







PANTALLAS 16 BITS







CORE DESIGN LIMITED



PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA

PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo, 22, Bajo
Tels: 361 04 32 - 361 05 29
28026 Madrid.